

OBSAH

Základní tahy	2
Tahy zranění	4
Bitevní tahy	5
Bitevní tahy - Taktický	6
Bitevní tahy - Istimý	7
Bitevní tahy - Silniční válka	8
Okrajový tahy - Barter	10
Zbylý tahy	11
Tvorba vozidel	12
Tvorba protéz a dílen	13
Tvorba držav	14
Tvorba podniků	15
Následovníci	16
Přebytky a nedostatky	17
Gangy	18
Míra zranění	20
Účinnost zbraní	21
Další typy zranění	22
Tahy postav	24
Tahy postav - Rozšíření	32
1. sezení	37
Mapa hrozeb	38
Typy hrozeb	40
Karty hrozeb	42

ZÁKLADNÍ TAHY

UDĚLEJ NĚCO POD PALBOU

Když **děláš něco pod palbou**, nebo se kreješ, abys palbu přestál, hoď si +klídeček. Na 10+ to uděláš. Na 7-9 ucukneš, zaváháš nebo se zdržíš: MC ti nabídne horší výsledek, tvrdou výměnu nebo hnusnou volbu. Při selhání se připrav na nejhorší.

Na 12+ překonáš nebezpečí, nátlak a hrozbu zranění. Uděláš, cos udělat chtěl a MC to nabídne lepší výsledek, skutečnou krásu nebo chvíli klidu.

POUŽIJ NA NĚKOHO NÁSILÍ

Když **na někoho použiješ násilí**, tak jasně řekni, co chceš, aby udělali a co jim chceš udělat. Hoď si +machrovina. Na 10+ si musej vybrat:

- *Buď tě k tomu donutěj a slíznou si to.*
- *Nebo stáhnou vocas a udělaj, co chceš.*

Na 7-9 si vyberou 1 z předchozího nebo 1 z následujícího:

- *Vypadnou ti z cesty.*
- *Bezpečně se zatarasej.*
- *Daj ti něco, co myslěj, že chceš, nebo ti řeknou, co si myslěj, že chceš slyšet.*
- *V klidu ustoupěj s rukama tak, abys je viděl.*

Při selhání se připrav na nejhorší.

Na 12+ musej stáhnout vocas a udělat, co chceš. Přemoh si je; vůbec by se nedokázali přimět k tomu tě k něčemu donutit.

VODPRAV NĚKOHO

Když **zaútočíš na někoho netušícího nebo bezbranného**, zeptej se MC, jestli můžeš minout. Pokud můžeš, vyhodnoť to jako použití násilí, ale tvoje obět nemá možnost udělat nic jiného, než stáhnout vocas a udělat, co chceš. Pokud minout nemůžeš, tak prostě způsob určený zranění.

NĚKOHO SVEĎ NEBO ZMANIPULUJ

Když **se snažíš někoho svést, zmanipulovat, oblafnout, ukecat nebo obelhat**, řekni jim, co chceš, aby udělali, dej jim důvod a hoď si +šukatelnost. **Pro VP:** Na 10+ ti vyhověj, pokud nebo dokud nějaká skutečnost nebo akce neshodí důvod, který si jim dal. Na 7-9 ti vyhověj, ale budou chtít nejdřív nějakou konkrétní záruku, spolupráci nebo důkaz. **Pro HP:** na 10+ obojí. Na 7-9 si zvol 1:

- *Když ti vyhoví, tak si zaškrtně zkušenost.*
- *Pokud odmítne, tak až do konce sezení smaž zvýraznění jedny její vlastnosti.*

Co pak udělá je na ní.

Při selhání, ať už pro VP nebo HP, se připrav na nejhorší.

Na 12+ navíc u VP změníš jejich povahu a změníš jejich typ hrozby na Spojence (viz str. 266)

ZÁKLADNÍ TAHY

NĚKOMU POMOŽ NEBO MU PŘEKÁŽEJ

Pokud **pomáháš** nebo **překážíš někomu**, kdo provádí hod, hod si +Hx. Na 10+ dostane ke svému hodu +2 (pomoc) nebo -2 (překážení). Na 7-9 dostane ke svému hodu +1 (pomoc) nebo -1 (překážení). Při selhání se připrav na nejhorší.

PŘEČTI SITUACI

Když **čteš nabitou situaci**, hod si +našročenost. Při úspěchu polož MC otázku. Kdykoliv chceš jednat na základě odpovědi MC, vem si +1. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 se zeptej na 1:

- *Co je moje nejlepší cesta pryč / dovnitř / skrz?*
- *Kterej nepřítel je mnou nejzranitelnější?*
- *Kterej nepřítel je největší hrozba?*
- *Na co bych si měl dávat bacha?*
- *Co je skutečná pozice mejch nepřátel?*
- *Kdo tu velí?*

Při selhání se pořád zeptej na 1, ale připrav se na nejhorší.

Na 12+ polož jakýkoliv 3 otázky chceš, aniž by ses omezoval na ty vypsaný.

PŘEČTI ČLOVĚKA

Když **čteš člověka v nabitý interakci**, hod si +našročenost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Když s ním interaguješ, utrať svojí převahu, aby ses zeptal hráče na otázku, 1 za 1:

- *Mluví tvoje postava pravdu?*
- *Co tvoje postava skutečně cejtí?*
- *Co tvoje postava zamejšlí udělat?*
- *Co si tvoje postava přeje, abych udělal?*
- *Jak můžu tvoji postavu přimět, aby __?*

Při selhání se pořád zeptej na 1, ale připrav se na nejhorší.

Na 12+ máš převahu 3, ale můžeš jí utratit za 1 za 1 za jakýkoliv otázky, nejen za ty na seznamu.

OTEVŘI SVŮJ MOZEK PSYCHICKÝMU MAELSTRŮMU SVĚTA

Když **otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa**, hod si +úchylnost. Při úspěchu ti MC řekne něco nového a zajímavého o současný situaci a může se tě zeptat na jednu nebo dvě otázky: zodpověz je. Na 10+ ti MC dá dobrej detail. Na 7-9 ti MC předá dojem. Pokud už víš všechno, co se vědět dá, tak ti to MC řekne. Při selhání se připrav na nejhorší.

Na 12+ šáhneš skrz psychickej maelström světa a dotkneš se toho, co leží za ním.

TAHY ZRANĚNÍ

ZPŮSOBOVÁNÍ A VÝMĚNA ZRANĚNÍ

Základní způsobený zranění je **určený zranění = zbraň – pancíř**.

Pokud **způsobíš zranění**, způsobíš zranění svý zbraně - pancíře cíle.

Pokud si s někým **vyměníš zranění**, pak:

- **Způsobíš zranění** odpovídající určenému zranění podle tvý zbraně a pancíře cíle.
- **Schytáš zranění** odpovídající určenému zranění zbraně protivníka tvýho pancíře.

V obou případech může bejt zranění dál upravený volbama tahů.

Gangy způsobují +1 a schytávají -1 zranění za každéj rozdíl velikosti (malej, střední, velkej).

U HP se zranění do 6:00 uzdraví samo, zranění po 9:00 se zhoršuje (9:00 se nezhoršuje, ani nelepší). Na 12:00 se život stane neudržitelným. **U VP** je už zranění 6:00 možná smrtelný.

TAH ZRANĚNÍ

Když **schytáš zranění**, tak tě MC může vyzvat, aby sis proti sobě hodil tah zranění. Hoď si +schytaný zranění. Na 10+ zvolí MC 1:

- *Si mimo akci, v bezvědomí, uvězněnej, zmatenej nebo si zpanikaříš.*
- *Je to horší, než to vypadá. Vem si další 1-zranění.*
- *Zvol 2 ze seznamu 7-9 níže.*

Na 7-9 zvolí MC 1:

- *Ztratíš rovnováhu.*
- *Upustíš cokoliv, co držíš.*
- *Ztratíš z očí cokoliv co, nebo kohokoliv koho, sleduješ.*
- *Přehlídneš něco důležitýho.*

Při selhání si MC může i tak vybrat něco ze seznamu 7-9 výše. Pokud tak učiní, tak to je na úkor tvýho zranění, takže schytáš -1 zranění.

HX ZA ZRANĚNÍ

Když **způsobuješ zranění jiný hráčský postavě**, tak tahle postava k tobě dostane +1Hx (na její kartě) za každý políčko zranění, co jí způsobíš. Pokud jí to dostane na Hx+4, tak se vrátí zpátky na Hx+1 jako obvykle a proškrtně si políčko zkušenosti.

Když **vyléčíš zranění jiný hráčský postavě**, tak k ní dostaneš +1Hx (na tvý kartě) za každý políčko zranění, co jí vyléčíš. Pokud tě to dostane na Hx+4, tak se vrát zpátky na Hx+1 jako obvykle a proškrtni si políčko zkušenosti.

O-ZRANĚNÍ

Omráčení. Pokud si omráčenej, tak cokoliv děláš, děláš pod palbou omráčení.

BITEVNÍ TAHY

ZMOCNIT SE SILOU

Aby **ses něčeho zmocnil silou**, tak si vyměň zranění, ale nejdřív hoď +machrovina. Na 10+ zvol 3. Na 7-9 zvol 2. Při selhání zvol 1:

- *Způsobíš hrozný zranění (+1zranění).*
- *Schytáš malý zranění (-1zranění).*
- *Získáš nad věci plnou a nepopiratelnou kontrolu.*
- *Na protivníka způsobíš, zastrašíš ho nebo ho vyděsíš.*

Varianty:

Aby **ses prolomil na pozici a zajistil jí**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat prolomení se do nepřátelských pozic.

Aby **sis udržel kontrolu nad něčím, co máš**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat udržení plný a nepopiratelný kontroly nad věcí.

Aby **ses probojoval pryč**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí se můžeš dostat pryč a utéct.

Aby **si někoho uchránil před útokem**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat uchránění dotyčného před zraněním.

FÉROVKA

Když **deš s někým na férovku**, bez dalších záměrů, vyměňte si zranění, nicméně nejdřív si hoď na +machrovina. Na 10+ máš obojí. Na 7-9 si zvol 1. Při selhání má tvůj protivník 1 proti tobě:

- *Způsobíš hrozný zranění (+1zranění)*
- *Schytáš malý zranění (-1zranění)*

Potom, co si vyměníte zranění, **máš zájem teď boj ukončit, nebo pokračovat dál?** Pokud oba chcete boj ukončit, tak skončí. Pokud oba chcete bojovat dál, tak pokračuje a musíš tah zopakovat. Pokud jeden z vás chce boj ukončit, ale ten druhý chce bojovat dál, tak se ten první musí rozhodnout: utýct, odevzdat se na milost, nebo přesto bojovat dál.

HP PROTI HP

Pokud proti sobě 2 HP použijou stejný nebo přímo se rozporující bitevní tahy, tak si obě hoděj, provedou svy volby a udělaj jednu výměnu zranění. Protikladný volby se vykrátěj, ostatní se vyhodnotěj normálně. Jiný případy se řešej skrz tahy pomáhání a překázení.

BITEVNÍ TAHY - TAKTICKY

KROPENÍ

Když **to někde zkropíš**, hoď si +machrovina. Na 10+ si zvol 3. Na 7-9 si zvol 2. Při selhání si zvol 1:

- *Poskytněš krycí palbu a umožníš tím jiný postavě jednat volně.*
- *Poskytněš podpůrnou palbu a dáš jiný hráčský postavě +1volbu k jejímu vlastnímu bitevnímu tahu.*
- *Poskytněš potlačující palbu a znemožníš tím jiný postavě se volně pohybovat nebo jednat (pokud to je HP, tak pořád může jednat pod palbou).*
- *Ve vhodnéj moment pošleš pár cílených ran a způsobíš zranění (ale s -1zranění) nepříteli v do-sahu.*

DRŽENÍ STRÁŽE

Když **držíš stráž** nad spojencem, hoď si +klídeček. Při úspěchu, pokud na něj někdo zaútočí nebo mu zkusí překážet, tak můžeš svýho spojence varovat a dotyčnýmu způsobit určený zranění. Na 10+ si zvol 1:

- *...a způsobit mu zranění předtím, než provede svůj útok nebo překážení.*
- *...a způsobit hrozný zranění (+1zranění)*
- *Při selhání můžeš svýho spojence pořád varovat, ale na nepřítel už nezvládneš zaútočit.*

DÁVÁNÍ BACHA

Když dáváš bacha na to, co se blíží, hoď si +našrocnost. Při 10+ máš převahu 3. Na 7-9 máš převahu 2. Při selhání máš převahu 1. Během bitvy převahu utrácej, 1:1, aby ses MC zeptal, co se blíží, a zvolil 1:

- *Naveď pozornost spojenecký HP na nepřítel. Pokud provede proti tomuhle nepříteli bitevní tah, tak ke svýmu tahu dostane +1volbu.*
- *Dej spojenecký HP rozkaz, instrukci nebo návrh. Pokud to udělá, dostane +1 ke všem hodům, který při snaze o splnění věci provede.*
- *Nasměřuj pozornost libovolnýho spojence na nepřítel. Pokud na nepřítel zaútočí, způsobí +1zranění.*
- *Upozorni libovolnýho spojence na nebezpečí. Od danýho nebezpečí schytá -1zranění.*

BITEVNÍ TAHY - LSTIVÝ

KLADENÍ PASTI

Když seš návnada, hod' si +klídeček. Na 10+ si zvol 2. Na 7-9 si zvol 1:

- *Vlákáš svojí kořist přímo do pasti. Jinak se k ní jen přiblíží.*
- *Tvoje kořist nic netuší. Jinak se jí něco nezdá a je na pozoru.*
- *Nevystavíš se žádnému dodatečnému riziku. Jinak je všechno zranění, co ti kořist způsobí, +1.*

Při selhání MC vybere 1 pro tebe.

KLADENÍ PASTI PRO JINOU HP

Pokud jedna hráčská postava klade past na jinou, tak si oběť hází na **překážení** a při selhání si vybírá oběť namísto MC.

LOVENÍ KOŘISTI

Když si kočka, hod' si +klídeček. Při úspěchu svojí kořist dostihneš. Na 10+ jí nejdřív zaženeš na místo podle vlastního výběru; řekni kam. Na 7-9 si jí musel následovat tam, kam chtěla jít; kořist si řekne kam. Při selhání ti kořist uteče.

ÚNIK LOVCOVI

Když si myš, hod' si +klídeček. Na 10+ v pohodě unikneš. Na 7-9 tě lovec dožene, ale až potom, co ho zavedeš na místo, který si vybereš; řekni kam. Při selhání tě lovec chytí a MC řekne kde.

HP KOČKA VS HP MYŠ

Když jedna hráčská postava nahání jinou, tak si hází oběť. Myš si hodí na **únik lovcovi** a kočka si hodí na **překážení**.

OBRÁCENÍ SITUACE

Když není jasný, jestli si kočka nebo myš, hod' si +našrocenost. Při úspěchu se rozhodneš, co z toho seš. Na 10+ navíc dostaneš +1 na příště. Při selhání si myš.

Podle výsledku pokračuj **lovem kořisti** nebo **uniknutím lovcí**.

BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

NASKAKOVÁNÍ NA JEDOUcí VOZIDLO

Abys **naskočil na jedoucí vozidlo**, hoď si +klídeček, mínus jeho rychlost. Abys **přeskočil z jednoho jedoucího vozidla na jiný**, hoď si +klídeček, mínus rozdíl mezi jejich rychlostma. Na 10+ se ti to podaří, jakoby o nic nešlo. Vem si +1 na příště. Na 7-9 si naskočil, ale Kriste! Při selhání se MC rozhodne: buď ses vozidla tak tak chytíl a držíš se ho o život, nebo si spadnul a hodně štěstí.

UJEĎ JINÝMU VOZIDLU

Když se snažíš **ujet jinému vozidlu**, hoď si +klídeček, opravenej o rozdíl rychlostí vozidel. Na 10+ mu ujedeš a ztratíš se mu. Na 7-9 si zvol 1:

- *Ujedeš mu a ztratíš se mu, ale tvý vozidlo tím utrpí 1-poškození pr.*
- *Neujedeš mu, ale můžeš zamířit kam se ti zlíbí.*
- *Dojede tě, ale utrpí při tom 1-poškození pr.*

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

DOJEĎ JINÝ VOZIDLO

Když **se pokoušíš dojet jiný vozidlo**, hoď si +klídeček, opravenej o rozdíl rychlostí vozidel. Na 10+ ho dojedeš a jedeš vedle něj. Na 7-9 si vyber 1:

- *Dojedeš ho, ale tvý vozidlo přitom schytá 1-zranění pr.*
- *Nedojedeš ho, ale přiměješ ho dojet tam, kam chceš.*
- *Vozidlo ti ujede, ale schytá přitom 1-zranění pr.*

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

PRŮJEZD TĚŽKYM TERÉNEM

Když projíždíš těžkej terén, hoď si +klídeček plus ovládání tvého vozidla. Na 10+ proletíš skrz bez škrábnutí. Na 7-9 si zvol 1:

- *Zpomalíš a pokračuješ skrz opatrným popojížděním.*
- *Přehnaně na to dupneš a tvý vozidlo schytá určený poškození.*
- *Vybodneš se na to, vycouváš a vezmeš to jinudy.*

Při selhání vybere MC 1 za tebe; zbylý možnosti přestanou existovat.

VYTLAČOVÁNÍ JINÝHO VOZIDLA

Abys **vytlačil jiný vozidlo**, hoď si +klídeček. Při úspěchu ho vytlačíš stranou a způsobíš mu určený v-poškození. Na 10+ způsobíš v-poškození+1. Při selhání naopak vytlačí oni tebe a způsobí ti určený v-poškození.

BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

V-POŠKOZENÍ

Když se vozidla navzájem srazej, tak mohou způsobit normání poškození, ale mohou způsobit i v-poškození. Určený v-poškození je **hmotnost** útočícího auta mínus **ovládání** bránícího se auta.

Když **schytáš v-poškození**, hoď si +schytaný v-poškození. Na 10+ ztratíš kontrolu a útočník si vybere 1:

- *Vybouráš se.*
- *Roztočíš se.*
- *Zvolí 2 ze seznamu 7-9 níže.*

Na 7-9 si donucenej to strhnout. Útočník si zvolí 1:

- *Dáš mu prostor*
- *Musíš změnit směr nebo si donucenej jet do nového směru.*
- *Tvé auto dostane 1-poškození pr, přímo do převodovky.*

Při selhání to musíš strhnout, ale zas to vyrovnáš bez dalších nevýhod.

1-zranění: povrchový poškození. Díry od kulek, rozbitý skla, kouř.

- *Na pasažéry se může přenýst 0-zranění.*

2-zranění: funkční poškození. Unikající palivo, prostřelený gumy, vyřazený motor, problémy s řízením, brzděním nebo zrychlením. De vopravit v terénu.

- *Na pasažéry se může přenýst 1-zranění.*

3-zranění: vážný poškození. Několik různých funkčních poškození, který de ale furt vopravit v terénu.

- *Na pasažéry se může přenýst až 2-zranění.*

4-zranění: zničení. Katastrofální funkční poškození, který de vopravit v dílně, ale ne v terénu. Nebo de rozebrat na díly.

- *Na pasažéry se může přenýst až 3-zranění.*

5 zranění a víc: Sešrotování.

- *Na pasažéry se může přenýst celý zranění plus můžou schytat další, pokud vozidlo vybuchne nebo se vybourá.*

OKRAJOVÝ TAHY - BARTER

Následující tahy sou v základu dostupný všem postavám, nicméně jejich používání ve hře popřípadně v konkrétní situaci sou na úvaze MC.

UPLÁCENÍ LIDÍ

Když někomu dáš 1-barter, ale s nějakou háčkama, tak se to počítá, jako bys ho manipuloval a padlo ti 10+. Nepotřebuješ žádnou páku ani hod.

SHÁNĚNÍ VĚCÍ

Když **deš na živoucí tržiště državy, abys koupil něco konkrétního**, a není jasný, jestli to tam bude jen tak k sehnání, hoď si +našročenost. Na 10+ ano, můžeš to prostě jen tak koupit. Na 7-9 MC zvolí 1:

- *Stojí to o 1-barter víc, než si čekal.*
- *Není to jen tak na prodej, ale najdeš někoho, kdo tě může zavést k někomu, kdo to prodává.*
- *Není to jen tak na prodej, ale najdeš někoho, kdo to nedávno prodal, kdo tě může bejt ochotnej seznámit s předchozím kupcem.*
- *Není to na prodej, ale najdeš něco podobnýho. Bude to stačit?*

Při selhání zvolí MC 1 a navíc to stojí o 1-barter víc.

POPTÁVÁNÍ VĚCÍ

Pokud **rozhlásíš, že něco chceš, a rozdáš nějaký cetky, abys to urychlil**, hoď si +utraceněj barter (max. +3). Musí to bejt něco, co se takhle dá rozumně sehnat. Na 10+ to k tobě doputuje bez dalších problémů. Na 7-9 se to dostane k tobě, nebo blízko na dosah. Při selhání se to k tobě dostane, ale ověšený háčkama a problémama.

ŽIVOTNÍ STYL

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. 2-barter ti dá víc a lepší věci, než maj ostatní. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a ten navrhne, kdo to za tebe zaplatí (nejspíš ne jen tak), nechá tě, abys někoho přiměl, aby to za tebe zaplatil (nejspíš ne jen tak) nebo ti rovnou způsobí d-zranění nebo tě o něco připraví.

PRÁČICKY

Když si chceš odmakat nějakou prácičku, řekni MC, co si tak představuješ. Můžeš si vybrat nějakou ze seznamu nebo můžeš navrhnout nějakou jinou.

Je na MC, jestli řekne ano, ne nebo ještě ne, jako „to je dobrej nápad, ale nejdřív budeš muset...“ a je na MC aby rozhodl, jak to dopadne - může to rozhodnout, odehrát, nebo si říct o hod na tah.

Prácička zpravidla hodí kolem 3-barter.

ZBYLÝ TAHY

Tahy **Vhled** a **Věštění** nejsou běžně přístupný - k jejich aktivaci je potřeba splnit předpoklady (mít tah, následovníky, vybavení, dílnu atp.)

VHLED

Pokud se **můžeš s někým poradit a získat jeho vhled**, zeptej se, co si myslí, že je nejlepší možný řešení, a MC ti to řekne. Pokud budeš tohle řešení následovat, tak dostaneš +1 do všech hodů, který při tom budeš provádět. Pokud se o daný řešení pokusíš, ale selžeš, tak si proškrtněš zkušenost.

VĚŠTĚNÍ

Když máš možnost **použít něco pro věštění**, hoď si +úchylnost. Při úspěchu si zvol 1:

- *Nahlídni skrz psychickéj maelström světa na něco nebo někoho, kdo je s ním spojenej.*
- *Izoluj a ochraň osobu nebo věc od psychickýho maelströmu světa.*
- *Izoluj a zadrž přímo nějakej samotnej fragment psychickýho maelströmu světa.*
- *Vlož do psychickýho maelströmu světa nějakou informaci.*
- *Otevři okno do psychickýho maelströmu světa.*

V základu efekt vydrží jen tak dlouho, dokud ho udržuješ, došáhne jen na povrch psychickýho maelströmu světa v tvym okolí a bude nestabilně prosakovat. Na 10+ zvol 2, na 7-9 zvol 1:

- *Efekt vydrží (nějakou dobu) i bez toho, abys ho aktivně udržoval*
- *Sáhneš do hloubky psychickýho maelströmu světa.*
- *Dosáhneš široko napříč psychickým maelströmem světa.*
- *Efekt je stabilní a zajištěnej, žádný prosakování.*
- *Ať už se při selhání stane cokoliv, tak to schytá tebou použitá anténa.*

KONEC SEZENÍ

Na konci každého sezení určí postavu, která tě zná líp, než předtím. Pokud je takovejch víc, tak se mezi nima libovolně rozhodni. Řekni jejímu hráči, ať přidá +1 ke svému Hx s tebou na svý kartě. Pokud ho to dostane na Hx+4, tak si ho vrátí na Hx+1 (a tudíž si zaznamená zkušenost). Pokud tě nikdo nezná líp, zvol si postavu, která tě nezná tak dobře, jak si myslela, nebo si vyber nějakou postavu náhodně. Řekni jejímu hráči, ať si k tobě na svý kartě připíše -1 Hx. Pokud je to dostane na Hx-3, tak si ho vrátí na Hx=0 (a tudíž si zaznamená zkušenost).

ZMĚNA ZVÝRAZNĚNĚJCH VLASTNOSTÍ

Na začátku každého sezení, nebo na jeho konci, pokud ste na to zapoměli, může kdokoliv říct „Hej, změníme zvýrazněný vlastnosti.“ Může to udělat libovolnej hráč nebo to může říct i MC. Když se to stane, tak to udělejte. Děte zase v kruhu a postupujte stejně, jako když ste vlastnosti zvýrazňovali poprvý: hráč s vysokym Hx zvýrazní jednu vlastnost a MC zvýrazní druhou.

TVORBA VOZIDEL

V základu má vozidlo rychlost=0, ovládání=0, 0-pancíř a hmotnost podle hodnocení svého rámu.

Zvol si rám:

- *Mašina nebo Bugina (hmotnost=0, 1 bitevní možnost)*
- *Kompakt, mrňous (hmotnost=1, 2 bitevní možnosti)*
- *Kupé, sedan, jeep, pickup, dodávka, limuzína, 4x4, traktor (hmotnost=2, 2 bitevní možnosti)*
- *Semi, bus, sanitka, stavební/strojní (hmotnost=3, 2 bitevní možnosti)*

Zvol 1 nebo 2 přednosti:

- *Káry a mašiny: rychlá, robustní, agresivní, štíhlá, ohromná, responzivní.*
- *Káry: terénní, snášenlivý, prostorný, spolehlivý, snadno opravitelný.*

Zvol 1 nebo 2 aspekty vzhledu:

- *Mašiny: elegantní, klasická, těžce osekána, řvavá, rozložitá, namakaná, stylová, luxusní.*
- *Káry: elegantní, klasický, zánovní, silný, luxusní, stylový, výkonný, zvláštní, hezký, rukodělný, bodce a pláty, křiklavý.*

Zvol 1 slabinu:

- *Mašiny: pomalá, neohrabaná, nestabilní, křehká, vzdorující, líná, nespolehlivá.*
- *Káry: pomalý, hlasitý, líný, zfušovaný, stísněný, vztekavý, potácivý, nespolehlivý, skákavý.*

Zvol počet bitevních možností podle rámu:

- *Mašiny: rychlost+1, ovládání+1*
- *Káry: +1rychlost, +1ovládání, +1hmotnost, +1pancíř*

Abys vytvořil **specializovaný bitevní vozidlo**, tak vytvoř normální vozidlo jako obvykle a pak zvol 2:

- *+1 bitevní možnost (+1rychlost, +1ovládání, +1hmotnost, nebo +1pancíř)*
- *Namontovaný kulomety (3-zranění nablízko/nadálku plošný špinavý)*
- *Namontovanéj granátomet (4-zranění nablízko plošnej špinavej)*
- *Beranidlo nebo taranovací bodce (jako zbraň způsobuje vozidlo +1zranění)*
- *Namontovanéj .50 kulomet (5-zranění nadálku plošnej špinavej)*
- *Namontovaná přepadová plošina nebo postroj (+1 k pokusům na naskočení na jiný vozidlo z tohodle vozidla)*

Vozidlo jako hrozba:

- *Zvol typ hrozby vozidla: Vytrvalej ___ (impulz: pokračovat dál), Ochranařskej ___ (impulz: chránit, co veze), Divokej ___ (impulz: vzpírat se hrozbám), Zběsilej ___ (impulz: předjíždět), Brutální ___ (impulz: zabítet a ničít), Chrabrej ___ (impulz: vládnout silnicím)*
- *Zvol: bastard, děvka, démon, šmejda, bestie*

TVORBA PROTÉZ A DÍLEN

PROTÉZY

Protézy ti ulehčují nebo umožňují dělat to, co potřebuješ, a co by bez nich bylo těžký nebo nemožný. Protézy ti nedávaj superschopnosti ani bonusy k vlastnostem a nedávaj ti postihy.

Tvorba protézy:

- **Zvol si část těla:** ruka, ½ paže, paže, chodiadlo, ½ nohy, noha, oko, ucho, čelist, jiná.
- **Přednosti** (zvol 1 nebo 2): vyladěná, reaktivní, pohodlná, odolná, snadno udržovatelná, s vyměnitelněma částma, napojená do masa, silná, neunavující.
- **Vzhled** (zvol 1 nebo 2): ruční práce, mechanická, plynulá, užitková, groteskní, zdobená, pásy & přezky, okázalá, poškrábaná, křiklavá, křehká, organická.
- **Slabiny** (zvol 1 nebo 2): pomalá, těžká, svědivá nebo horká, složitě připnutá, vyžaduje neustálý ladění, klouzavá, zasekávající se, necitlivá, vyžadující palivo, šeptající do psychického maelströmu světa.

Kolečkový křesla se můžou počítat jako vozidla a nástroje a stejně jako brejle, naslouchátka nebo berle můžou k vytvoření potřebovat jen dílnu.

DÍLNY

Zvol si, co z následujícího tvoje dílna obsahuje. Zvol 3: garáž, temnou místnost, kontrolovaný pěstitelský prostředí, vyškolený pracovníky (Carna, Thuy, Pammung, např.), skládku hrubého materiálu, nákladák nebo dodávku, prapodivnou elektronku, strojírenský vybavení, vysílače a přijímače, testovací střelnici, relikvii dávného zlatého věku, pasti.

Když **deš do své dílny a odevzdáš se práci na nějaký věci** nebo snaže vyzkoumat podstatu něčeho, tak se rozhodni, co chceš udělat nebo vědět, a řekni to MC. MC ti řekne „jasně, bez problémů, ale...“ a pak 1 až 4 z následujících:

- *Potrvá to hodiny/dny/tejdny/měsíce práce.*
- *Nejdřív musíš získat/postavit/opravit/vymyslet ____.*
- *Budeš potřebovat ____ aby ti s tím helpnul.*
- *Bude tě to stát zkurveně moc cetek.*
- *Nejlepší, co zvládneš, je mizerná verze, slabá a nespolehlivá.*
- *Budeš muset vystavit sebe (a kolegy) slušnému nebezpečí.*
- *Budeš do své dílny muset nejdřív přidat ____.*
- *Budeš potřebovat několik/tucty/stovky pokusů.*
- *Budeš na to muset rozebrat ____.*

MC je může všechny spojit pomocí „a“, nebo mezi ně může hodit nějaký to milosrdný „nebo“.

Jakmile všechny potřebný body splníš, můžeš jít a věc udělat. MC tomu určí vlastnosti nebo ti to vyzvaní nebo cokoliv, o co ti šlo.

TVORBA DRŽAV

Bohatství (Baron): Když je tvoje država zabezpečená a tvý vedení nikdo nerozporuje, tak si na začátku sezení hoď +machrovina. Na 10+ máš na ruce po zbytek sezení přebytek. Na 7-9 máš přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání je tvoje država ohrožená nebo je tvoje vláda zpochybněná – tvoje država je v nedostatku. Konkrétní hodnoty tvýho přebytku a nedostatku závisej na tvé državě, jak je uvedený dál.

V základu má tvoje država:

- 60-80 lidí
- Jejich prácičky sou sběr, základní farmařina a trocha obchodu (přebytek: 1-barter, nedostatek: úzkost)
- Relativně bezpečnej dům nebo malej komplex

Zvol 2:

- Tvoje populace je docela velká, kolem 100 lidí. Přebytek: +1barter, nedostatek: +hlad.
- Tvoje populace je dost malá, 20-25 lidí. Odstraň nedostatek: úzkost.
- Pro prácičky přidej tribut za ochranu. Přebytek: +barter, nedostatek: +závazek.
- Pro prácičky přidej manufakturu. Přebytek: +1barter, nedostatek: lenost
- Pro prácičky přidej nějakou technickou odbornost nebo nějakou cennou obchodní komoditu. Přebytek: +1barter, nedostatek: +lenost
- Pro prácičky přidej živoucí skrytej trh. Přebytek: +1barter, nedostatek: +závazek
- Mezi tvejma lidma sou nadšený, entuziastický a úspěšný náboráři. Přebytek: +růst.

A zvol 1:

- Tvoje populace je špinavá a slabá. nedostatek: +nemoci.
- Tvoje populace je líná a závislá na fetování. nedostatek: hladomor.
- Tvoje populace je upadlá a perverzní. Přebytek: -1barter, nedostatek: divoštství.
- Tvoje država platí ochranej tribut. Přebytek: -1barter, nedostatek: +odveta.
- Tví lidi sou na tobě zcela závisej svejma životama i potřebama. Nedostatek: +zoufalství.

Prácičky državy:

Prácičky državy nejsou mechanicky stejný jako prácičky hráčskejch postav, protože se vztahou k populaci državy. Tah postavy **bohatství** pokrejavá úspěchy a selhání práciček državy.

TVORBA PODNIKŮ

Šéfik začíná s podnikem. Některý další postavy můžou dostat podnik jako zlepšení.

Tvůj podnik poskytuje jeden hlavní typ zábavy a dva doprovodný typy zábavy (jako bar, co nabízí drinky a doprovází to hudba a jednodušší žvanec). Urči si hlavní téma a dvě dodatečný:

- *Luxusní žrádlo*
- *Spousta žrádla*
- *Jednoduchý žrádlo*
- *Chlast*
- *Sporty*
- *Hudba*
- *Sex*
- *Hry*
- *Kafe*
- *Boj*
- *Móda*
- *Podívaná*
- *Umění*
- *Drogy*
- *Scénika*

Pro atmosféru svého zařízení si zvol a podtrhni 3 nebo 4: *spěch, intimita, kouř, stíny, parfém, sliz, samet, fantazie, mosaz, světla, akustika, anonymita, maso, šeptanda, krev, intriky, násilí, nostalgie, koření, ticho, luxus, nahota, zdrženlivost, zapomnění, bolest, čuňáčinky, svičky, ochrana, špína, hluk, tanec, chlad, masky, čerstvý ovoce, klec.*

Tví štamgasti zahrnujou aspoň 5 VP: Lamrey, Ba, Camo, Toyta a Lits.

- *Kdo je tvůj nejlepší štamgast?*
- *Kdo je tvůj nejhorší štamgast?*

Tyhle 3 VP (minimálně) maj minimálně 3 zájmy ve tvym podniku: Been, Rolfball, Gams.

- *Kterej ho chce pro sebe?*
- *Kterému za něj dlužíš?*
- *Kterej se ho chce zbavit?*

Pro zabezpečení si zvol tohle:

- *Skutečnej gang (3-zranění gang malej 1-pancíř)*

Nebo si zvol 2 z těchto:

- *Příhodně uložená brokovnice (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)*
- *Vyhazovač, co se vyzná (2-zranění 1-pancíř)*
- *Překlížky s pletivem (1-pancíř)*
- *Utajení, hesla, kódy & signály, pouze pro pozvaný, na doporučení atd.*
- *Jedou v tom všichni: tvůj personál i s partnery ste jeden gang (2-zranění gang malej 0-pancíř)*
- *Labyrit slepejch uliček, úkrytý a unikovejch cest*
- *Žádná konkrétní lokace, vždy na cestách*

NÁSLEDOVNÍCI

Sektář začíná s následovníkama. Některý další postavy můžou dostat následovníky a **hojnost** jako zlepšení.

Hojnost (sektář): Bohatství, přebytek a nedostatek všechny závisej na tvejch následovnících. Na začátku každýho sezení si hod' +hojnost. Na 10+ maj tví následovníci přebytek. Na 7-9 maj přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání maj nedostatek. Pokud jejich přebytek uvádí barter, jako 1-barter nebo 2-barter, tak to je tvůj osobní podíl, kterej můžeš utratit na svůj životní styl nebo na cokoliv se ti zlíbí.

V základu máš kolem 20 následovníků, který ti sou oddaný, i když ne fanaticky. Maj svý životy, ve kterejch nefiguruješ, a sou součástí místní populace (hojnost+1 přebytek: 1-barter nedostatek: dezerce).

Charakterizuj je: Tvůj kult, tvoje scéna, tvoje rodina, tvůj personál, tví studenti, tvůj dvůr.

Zvol 2:

- Tví následovníci ti sou oddaný. Přebytek: +1barter a nahraď nedostatek: dezerce za nedostatek: hlad.
- Tví následovníci sou zapojený v úspěšném obchodování. +1hojnost.
- Tví následovníci, jako celek, tvořej silnej psychickej přijímač. Přebytek: +věštění.
- Tví následovníci sou radostný a holdujou oslavám. Přebytek: +párty.
- Tví následovníci sou zkoumavý a otevřený. Přebytek: +vhled.
- Tví následovníci sou těžce pracující a přízemní. Přebytek: +1barter.
- Tví následovníci sou horlivý, nadšený a úspěšný náboráři. Přebytek: +růst.

Zvol 2:

- Máš jen pár následovníků, 10 a méně. Přebytek: -1barter.
- Tví následovníci nejsou skutečně tví, jako spíš si ty jejich. Nedostatek: odsouzení namísto nedostatek: dezerce.
- Tví následovníci jsou na tobě zcela závislí svejma životama a potřebama. Nedostatek: +zoufalství.
- Tví následovníci sou závislí na drogách. Přebytek: +otupělost.
- Tví následovníci pohrdaj módou, luxusem a normama. Nedostatek: +nemoci.
- Tví následovníci pohrdaj právem, mírem, rozumem a společností. Nedostatek: +násilí.
- Tví následovníci sou upadlí a perverzní. Nedostatek: +divoštství.

PŘEBYTKY A NEDOSTATKY

Přebytek:

- **Barter** (1-barter, -1barter, +1barter etc.): když má tvoje država nebo následovníci přebytek, tak dostaneš o tolik víc barteru na utracení. De o tvůj osobní podíl na jejich přebytku.
- **Násilí:** Když sou tvý lidi v přebytku, tak „slavěj“ výlevama zuřivýho běsnění.
- **Otupělost:** když maj tvý lidi přebytek, tak se zfetujou do otupělosti.
- **Párty:** když maj tvý lidi přebytek, tak pořádaj párty. Může jít o soukromý stejně jako veřejný párty.
- **Růst:** když sou tvý lidi v přebytku, tak jejich počty rostou. Obecně jich v každym období přebytku přibude malý, ale citelný množství, okolo 10-15%.
- **Věštění:** Když maj tvý lidi přebytek, tak dostaneš přístup k okrajovému tahu **věštění**. Pro detaily mrkni na stranu 162.
- **Vhled:** když maj tvý lidi přebytek, tak dostaneš přístup k okrajovému tahu **vhledu**. Pro detaily mrkni na stranu 161.

Nedostatek:

- **Cizinci:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich společnost rozvolní a ztratí se přehled o tom, kdo přichází, kdo zůstává a kdo odchází. Najdeš lidi, který nechceš – dost možná nepřátele – na místech, na kterejch bys je nečekal.
- **Dezerce:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se na tebe vyhodnou. Nejspíš přijdeš o 10-15% za každý období nedostatku.
- **Divošství:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich společnost rozpadne a společenský konvence a základní lidský vazby se zhroutěj.
- **Hlad:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak nemaj dost jídla. Sehnání jídla se stane jejich hlavní starostí.
- **Hladomor:** Hladomor je super-hlad. De o masivní nedostatek jídla a vody; žádnéj z tvech lidí nemá dost ani na uspokojení svehj základních potřeb.
- **Lenost:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak nemaj nic užitečného na práci. Zabavujou se čímkoliv, co je napadne, a propadají svehj mnohejm impulzům hrozeb. Na detaily se podívej do kapitoly o hrozbách na stranu 106.
- **Nemoc:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich kolektivní zdraví zhroutí.
- **Odplata:** tvé dřívější oběti a nepřátele najdou nechráněný místo, do kterého tě můžou se vsí silou nakopnout.
- **Odsouzení:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak za to viněj tebe a nijak se s tím nesperou.
- **Úzkost:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak naprosto vyšilujou. Stávaj se paranoidníma, hromaděj a boje se o přežití.
- **Závazek:** tvý závazky k někomu mimo tvojí skupinu se ukáží bejt mnohem naléhavější a náročnější, než obvykle.
- **Zoufalství:** Když sou tvý lidi v nedostatku, ta udělej cokoliv, aby si zajistili budoucnost, včetně toho, že se obrátěj proti sobě navzájem.

GANGY

NOVEJ GANG

V základu se tvůj gang skládá z asi 15 násilnickejch bastardů s posbíranějma a improvizovanejšma zbraněma a pancířema a bez jakýkoliv, byť mizerný, disciplíny (2-zranění gang malej divokej 1-pancíř). Pak si zvol 2:

- Tvůj gang se skládá ze 30 nebo i víc násilnejch bastardů. Střední místo malej.
- Tvůj gang je dobře vyzbrojenej. +1zranění
- Tvůj gang je dobře pancéřovanej. +1pancíř
- Tvůj gang je zajištěnej a schopnej vystačit si nájezdama a mrchožroutstvym. Přidej mu +bohatej.

A zvol 1:

- Zbrojnice tvýho gangu stojí za hovno. Dostane -1zranění.
- Tvůj gang pohrdá pancířem (Proč? Sou úplně debilní?) Dostane -1pancíř.
- Tvůj gang je smečka mizernejch hyen. Dostane +divokost.
- Tvůj gang není pospolitej a jeho členové přicházej a odcházej, jak se jim zlíbí. Slabina: +dezerce.
- Tvůj gang má významnej dluh k někomu mocnýmu. Slabina: +závazek.
- Tvůj gang je špinavej a nemocnej. Slabina: +nemoc.
- Tvůj gang nebere bezpečnost moc vážně a rád chlastá a chvástá se. Slabina: +odveta.

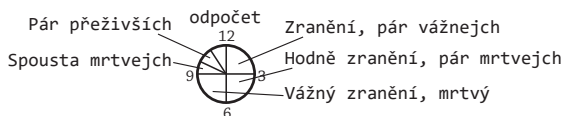
GANGY V BOJI

Když má postava gang, tak může **někoho sejmout, použít na něj násilí** nebo provést bitevní tah a použít gang jako zbraň. Hodí si kostkama a udělá svý volby, ale místo ní způsobí a schytá zranění její gang. Gangy fungujou v podstatě jako zbraně a pancíře, ale maj osobnosti svejch VP, který schytávaj jejich zranění.

Velikost: Za každej rozdíl velikosti (10-25=malej, 25-50=střední a 50+ velkej) dostane větší gang +1zranění a +1pancíř.

Rozpadnutí: Se silnym a přítomnym vůdcem se gang udrží pohromadě do 4-zranění. Se slabym nebo nepřítomnym do 3-zranění. S nepřítomnym slabym velitelem do 1- nebo 2-zranění. Zcela bez velitele se rozpadne při 1-zranění. HP velitele může použít **alfu smečky** nebo **vůdcovství** a udržet gang pohromadě i s horším zraněním.

HP ve zraněnym gangu: Pokud gang schytá zranění, tak HP která je jeho členem schytá stejný zranění (pokud je vůdcem nebo je exponovaná) nebo -1zranění (pokud je řadovym členem nebo se křeje).



GANGY

POPISNÝ ŠTÍTKY

Velikost: (pár chlapů) **malej** (10-25), **střední** (25-50), **velkej** (50+).

Zranění: jako u zbraní; n-zranění je základní zranění, +n-zranění základ zvyšuje atd.

Pancíř: stejně jako zranění.

Bohatej (popisnej): mimo bitvu má gang vždycky něco navíc a nějaký cetky.

Divokej (popisnej): gang bojuje brutálně, divoce a bez slitování, disciplíny nebo cti. Předpokládá, že okrádá a znetvořuje (a jí?) mrtvý a že hrdě vystavuje trofeje zabitejch.

Mobilní (omezující): gang není vázaný na žádnou domácí základnu. Což znamená a je důležitý, že gangy, co nemají mobilní SOU vázaný na domácí základnu, a to je to, kde se tohle stává omezujícím.

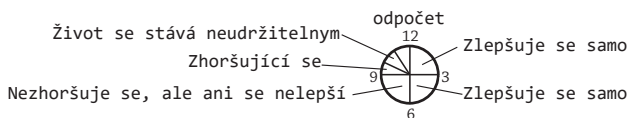
Vzpurnej (popisnej): gang má vnitřní frakce, co se nemá v lásce, a u některých členů není jasný, ke kterým se hlásí. Tyhle frakce a nejasní členy vytvoř jako hrozba a někdy je nech proti sobě provést tah hrozby. Pro detaily se podívej na kapitolu hrozeb na stranu 106.

Zranitelnej [upřesni] (popisnej, omezující): když se věci začnou pro gang vyvíjet blbě, tak tohle je, jak zareaguje. Postava s vůdcovstvím nebo alfou smečky může dávat rozkazy nebo gang k něčemu donutit, aby je to přiměla překonat.

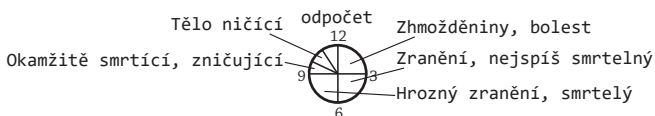
- **Rozpad:** pokud gang nemá čas a zdroje, tak se jeho mašiny rozpadnou a gang ztratí schopnost efektivně bojovat za pochodu.
- **Dezerce:** pokud gang prohraje boj nebo na něj jeho vůdce nebo alfa začne moc tlačit, tak se jeho členové začnou jeden po druhém vytrácet.
- **Nemoci:** Pokud o gang jeho alfa nebo vůdce dostatečně nedbá, tak ty chudinky onemocní. (Samozřejmě, nemoci v Apokalyptickým světě bejvaj o dost horší než rýmička, takže bych neměl žertovat.)
- **Připoutanej:** pokud sou terén nebo počasí špatný, tak do nich gang svoje mašiny nevytáhne.
- **Závazek:** Nad gangem má moc někdo jiný než jeho alfa nebo vůdce a může se dožadovat jeho služeb. Vyber nějakou nevhodnou chvíli.
- **Odveta:** kdykoliv vůdce nebo alfa gangu poleví v pozornosti, tak oběti a nepřátelé gangu začnou likvidovat jeho členy jednoho po druhém.

MÍRA ZRANĚNÍ

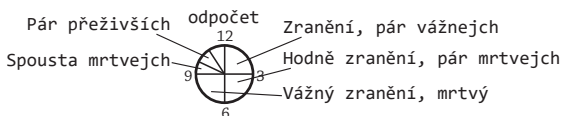
HP



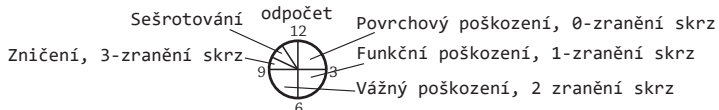
VP



GANGY



VOZIDLA



STAVBY

Poškození budovám a jinejm stavbám se nesčítá.

- **1-poškození – 3-poškození:** Kosmetický škody. Díry po kulkách, spáleniny, odlámaná vomítka. Na vobyvatele se přenese 0-zranění.
- **4-zranění – 6-zranění:** Rozsáhlý kosmetický škody. Spousta děr nebo velký díry, vymáčený vokna, hořící nebo doutnající. Na vobyvatele se může přenýst až 2-zranění.
- **7-zranění – 8-zranění:** Poškození statiky. Narušení nosnejch zdí nebo pilířů, částečný zhroucení, zuřící požár. Na vobyvatele se může přenýst až 4-zranění. Další narušení statiky může způsobil zřícení.
- **9-zranění a víc:** Zničení. Na vobyvatele se může přenýst plný zranění, plus můžou schytat další zranění hroučící se budovou.

Jestli se zranění skutečně přenese na vobyvatele budovy záleží na tvym úsudku a posouzení okolností a budovy. Držte se dál vod voken!

ÚČINNOST ZBRANÍ

CHLADNÝ

2-zranění

- *Velkej nůž (2-zranění dotyk)*
- *Pácidlo (2-zranění dotyk špinavý)*
- *12 palcový jak břitva vostrý nůžky (2-zranění dotyk)*

3-zranění

- *Skalpely (3-zranění intimní hi-tech)*
- *Mačeta (3-zranění dotyk špinavá)*

STŘELNÝ

2-zranění

- *Rukávová pistolka (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)*
- *Starožitná pistole (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá cenná)*
- *.38 revolver (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitej)*
- *9mm (2-zranění nablízko hlasitá)*
- *Kuše (2-zranění nablízko pomalá)*
- *SMGčko (2-zranění nablízko automatický hlasitý)*
- *Puška (2-zranění nadálku přebíjecí hlasitá)*

3-zranění

- *Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)*
- *Upilovaná brokárna (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)*
- *Brokárna (3-zranění nablízko špinavá)*
- *Lovecká puška (3-zranění nadálku hlasitá)*
- *Útočná puška (3-zranění nablízko/nadálku hlasitá automatická)*
- *Kulomet (3-zranění nablízko/nadálku automatická špinavá)*

4-zranění

- *Granáty (4-zranění dotyk plošný přebíjecí špinavý)*
- *Ruční granátomet (4-zranění nablízko plošnej špinavej)*
- *Podvěšnej granátomet (4-zranění nablízko plošnej přebíjecí špinavj)*
- *Omračující pistole (0-zranění dotyk přebíjecí)*

5- a víc zranění

- *.50 kulomet (5-zranění nadálku plošnej špinavej podpíranej)*
- *.50 sniperka (5-zranění nadálku hlasitá podpíraná)*
- *RPGčko (6-zranění nadálku plošný špinavý)*
- *Protitanková střela (7-zranění nadálku hlasitá PV)*
- *Lehkej minomet (7-zranění nadálku přebíjecí plošnej špinavej podpíranej)*
- *Těžkej minomet (8-zranění nadálku přebíjecí plošnej podpíranej)*

DALŠÍ TYPY ZRANĚNÍ

Ψ-ZRANĚNÍ

VP: MC může zvolit 1 z následujících:

- *Agresivně následuje svůj impuls hrozby. Dělej za ní tak tvrdý a přímý tahy, jak jen můžeš.*
- *Její přítelnetnost je otřesená. Je nesouvislá, rozpolcená, zuřící nebo nereagující. Živá, ale ztracená.*
- *Nárazově změni typ hrozby.*

HP: Když schytáš **Ψ-zranění**, hod' si +schytaný-Ψ-zranění (obvykle +1). Na 10+ si MC zvolí 1 z:

- *Si vyřazenej z akce: v bezvědomí, uvězněnej, zmatenej nebo panikařící.*
- *Ztratil si nad sebou kontrolu. Vzpamatuješ se po pár vteřinách, potom, cos-udělal-nevíš-co.*
- *Zvol si 2 ze seznamu pro 7-9 níž*

Na 7-9 si MC zvolí 1 z:

- *Ztratíš rovnováhu.*
- *Pustíš cokoliv, co zrovna držíš.*
- *Něco, čemu se snažíš věnovat pozornost, se ti ztratí z očí.*
- *Něco významnýho přehlídneš.*
- *Uděláš jednu konkrétní akci, kterou zvolí MC.*

Při selhání se udržíš pohromadě a překonáš Ψ-zranění bez dalšího efektu.

O-ZRANĚNÍ

O-zranění znamená omráčení. Vyřadí cíl bez toho, aby způsobilo běžný zranění. Když ho použiješ na HP, tak dělat cokoliv znamená dělat to pod palbou a ta palba je „si omráčeněj“.

ZRANĚNÍ VOZIDLEM

Když si za volantem, tak můžeš **někoho vodpravit, použít na něj násilí** nebo provést bitevní tah a použít při tom své vozidlo jako zbraň. Když to uděláš, tak si hodíš kostkami a provedeš své volby, ale je to tvé vozidlo, co způsobí a schytá zranění, ne ty.

Určený v-poškození je **hmotnost** útočícího vozidla mínus **hmotnost** nebo **ovládání** oběti.

Proti osobě:

- *Letmej náraz jedoucím vozidlem způsobí 2-zranění (pr).*
- *Přímej náraz jedoucím vozidlem způsobí 3-zranění (pr) plus jeho hmotnost.*

Proti jinýmu vozidlu:

- *Letmej náraz způsobí v-zranění.*
- *Přímej náraz způsobí 3-zranění plus jeho hmotnost, mínus hmotnost a pancíř cíle. O-zranění a míň vyhodnoť jako v-zranění.*

Pokud můžeš **jiný vozidlo taranovat nebo napálit z boku**, tak způsobíš zranění přímýho nárazu (3-zranění, +hmotnost, mínus hmotnost a pancíř cíle) a schytáš zranění letnýho nárazu (v-zranění).

DALŠÍ TYPY ZRANĚNÍ

D-ZRANĚNÍ

Člověk schytá **d-zranění** z deprivace. D-zranění existuje jen pro případy zoufalý deprivace. Běžnej nedostatek a průběžná deprivace tvořej hrozbu utrpení. Hrozby utrpení sou v kapitole o hrozbách, strana 110.

Jednotlivý VP schytaj následky d-zranění tak, jak je popsany. Když d-zranění schytaj HP, tak jim řekni, jakejma efektama trpěj a pokud svůj nedostatek neutíšej, tak jim vedle d-zranění způsob i běžný zranění v jednkách 1-zranění pr.

Když d-zranění utrpi populace, tak tu sou dvě otázky – jak se chová a jak dlouho vydrží, než se rozpadne, pobije nebo vymře.

d-zranění (vzduch), dušení se: těžko se dechá, panika, křeče, paralýza, bezvědomí, poškození mozku, smrt během minut.

- *Způsobený populaci: Okamžitá panika. Sociální soudržnost se zhroutí prakticky okamžitě na úkor zoufalý snahy dostat se ke vzduchu a přežít.*

d-zranění (teplo), podchlazení: třes, hlad, malátnost, zmatení, ospalost, omrzliny, delirum, bezvědomí, nepravidelnej tep, smrt během hodiny nebo víc, v závislosti na chladu.

- *Způsobený populaci: Mačkání se na sebe, zoufalství, letargie, rezignace, izolovaný jedinci trpěj horšíma příznakama, sociální soudržnost může vydržet, dokud vydržej jednotlivci.*

d-zranění (chlad), úpal: bolest hlavy, dehydratace, slabost nebo křeče, zmatení, horečka, zvracení, záchvaty, bezvědomí, smrt do hodiny nebo víc, v závislosti na žáru.

- *Způsobený populaci: Zoufalství, panika, letargie, rezignace. Sociální soudržnost může vydržet tak dlouho, jako jedinci, jak se mív zasažený snažej pomáhat těm víc zasaženějm.*

d-zranění (voda), dehydratace: zoufalství, bolesti hlavy, zmatení, delirium, zhroucení, smrt do tři dnů.

- *Způsobený populaci: Šetření a skrblení, zoufalství, rozeprě. Sociální soudržnost může vydržet tejdén, než se zhroutí a společnost se rozpadne nebo propadne násilí.*

d-zranění (jídlo), hlad: Podrážděnost, hlad, slabost, průjem, letargie, dehydratace, svalová ochablost, srdeční selhání a smrt do 2-3 měsíců.

- *Způsobený populaci: Šetření a skrblení, zoufalství, rozeprě. Sociální soudržnost se udrží až 2 tejdny, než se zhroutí a společnost se rozpadne nebo propadne násilí a/nebo kanibalismu.*

d-zranění (spánek), nedostatek spánku: podrážděnost, zmatení, mikrospánek, zoufalství, bolesti hlavy, halucinace, mánie, změny osobnosti, podivný chování.

- *Způsobený populaci: Nevolnost, rozeprě, hádky, zoufalství. Pro dlouhodobý zoufalý nedostatek spánku vytvoř místo zranění hrozbu nedostatku.*

TAHY POSTAV

BARON

Vůdcovství: Když musíš nařídít svému gangu postup, přeskupení, držení pozice, udržení disciplíny nebo je přimět aby u něčeho hejblí prdelí, hoď si +machrovina. Při úspěchu to udělaj. Při 10+ se na to vrhnou; vem si +1 na příště. Při selhání to udělaj, ale pozdějc si to budou chtít vyříkat.

Bohatství: Když je tvoje država zabezpečená a tvý vedení nikdo nerozporuje, tak si na začátku sezení hoď +machrovina. Na 10+ máš na ruce po zbytek sezení přebytek. Na 7-9 máš přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání je tvoje država ohrožená nebo je tvoje vláda zpochybněná – tvoje država je v nedostatku. Konkrétní hodnoty tvýho přebytku a nedostatku závisej na tvý državě, jak je uvedený dál.

BOREC

Nebezpečnej & sexy: Když vejdeš do nabitý situace, hoď si +šukatelnost. Na 10+ získáš převahu 2. Na 7-9, převahu 1. Utrať převahu 1 za 1 za oční kontakt s přítomnou VP, která zmrzne nebo ucukne a není schopná akce, dokud ji nepropustíš. Při selhání tě tví nepřátelé okamžitě rozpoznaj jako hlavní hrozbu.

Ledovej chlad: Když na VP použiješ násilí, hoď si +klídeček místo +machrovina. Když použiješ násilí vůči postavě jinýho hráče, hoď si +Hx namísto +machrovina.

Bez milosti: Když způsobíš zranění, způsob +1zranění.

Vidiny smrti: Když deš do bitvy, hoď si +úchylnost. Na 10+ označ jednoho člověka, co umře, a jednoho, co přežije. Na 7-9 označ jednoho člověka, co umře, NEBO jednoho, co přežije. Nejmenuj hráčskou postavu; jmenuj jen VP. MC zařídí, aby se tvoje vize naplnila, pokud to je jen trochu možný. Při selhání uvidíš svou vlastní smrt a během celý bitvy budeš mít -1.

Perfektní instinkty: Když jsi přečet nabitou situaci a jednáš na základě odpovědí od MC, dostaneš +2 místo +1.

Nemožný reflexy: Způsob, kterým se pohybuješ bez zátěže, se počítá jako pancíř. Pokud si nahej nebo téměř nahej, máš 2-pancíř; pokud máš na sobě nepancéřovej vohoz, 1-pancíř. Pokud máš na sobě pacíř, tak místo toho počítej ten.

TAHY POSTAV

DVOUKOLÁK

Alfa smečky: Když chceš svůj gang k něčemu donutit, hoď si +machrovina. Na 10+ všechny 3, na 7-9 si zvol 1:

- *Udělej, co chceš (pokud toto nezvolíš, tak odmítnou)*
- *Nijak se o to nervou (pokud toto nezvolíš, tak se rvou)*
- *Nemusíš nikoho měnit v exemplární příklad (jinak musíš)*

Pokud selžeš, tak tě někdo v gangu vyzve, tak cvičně nebo se vši vážností, o tvoje místo alfy.

Mizerný zloději: Když přiměješ svůj gang, aby zkusil něco najít po kapsách a sedlovejch brašnách, hoď si +machrovina. Musí to bejt něco dost malýho, aby se to tam vešlo. Na 10+ se náhodou ukáže, že to někdo z vás má – nebo něco dost podobnýho. Na 7-9 má někdo z vás něco podobnýho, pokud to není hi-tech – v tom případě smůla. Při selhání někdo z vás něco takovýho míval, ale zjevně mu to nějakěj šmejď ukrad.

FIXER

Věci mluvěj: Kdykoliv s něčim pracuješ nebo prozkoumáváš něco zajímavýho, hoď si +úchylnost. Při úspěchu můžeš MC položit otázky. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 na 1:

- *Kdo to předemnou naposled používal?*
- *Kdo to vyrobil?*
- *Poblíž jakejch silnejch emoci se to naposled vyskytovalo?*
- *Jaký slova kolem toho byly naposledy proneseny?*
- *Co s tím nebo tomu bylo naposledy udělaný?*
- *Co s tím je špatně a jak to můžu spravit?*

Se selháním zacházej, jakobys otevřel svůj mozek psychickýmu maelstrómu světa a selhal si.

Pocit v kostech: Na začátku sezení si hoď +úchylnost. Na 10+, převaha 1+1. Na 7-9, převaha 1. Kdykoliv během sezení můžete ty nebo MC utratit tvoji převahu, abys už byl na místě i s potřebným vybavením a vědomosti, což můžete, ale ani nemusíte nijak vysvětlovat. Pokud je tvoje převaha 1+1, tak si v tu chvíli vezmi +1 na příště. Při selhání má MC stále převahu 1 a může jí utratit, abys někde už byl, ale budeš tam nějak zaměstnaněj, drženej nebo chycenej.

Častějč mám pravdu: Když za tebou přijde postava pro radu, řekni jí upřímně, co si myslíš, že je nejlepší. Pokud to udělá, dostane +1 do všech hodů, který s tím souvisej a ty si proškrtneš kolečko zkušenosti.

Realitu trhající ostří: Nějaká část vybavení tvý dílny, nebo poskládání jejích částí, je jedinečně naladěný na psychickéj maelstróm světa (+věštění). Vyber si ho sám, nebo to nech na MC, aby to odhalil v průběhu hry.

Děsivá intenzivnost: Když děláš něco pod palbou, držíš stráž nebo kladeš past, hoď si +úchylnost namísto +klídeček.

Hlubokej vhléd: Vem si +1úchylnost (úchylnost+3)

TAHY POSTAV

JEZDEC

Bojovej jezdec: Když použiješ svoje vozidlo jako zbraň, způsob +1zranění. Když způsobíš v-zranění, přidej +1 k hodu svýho cíle. Když schytáš v-zranění, vem si -1 ke svýmu hodu.

Voči na východu: Jmenuj svou únikovou cestu a hoď si +klídeček. Na 10+ unikneš. Na 7-9 můžeš jít nebo zůstat, ale pokud pudeš, tak tě to bude něco stát: něco necháš za sebou nebo vemeš něco s sebou, MC ti řekne co. Při selhání zůstaneš zranitelnej na půlce cesty pryč.

Voko na počasí: Když otevřeš svůj mozek psychickýmu maelstrómu světa, hoď si +klídeček namísto +úchylnost.

Reputace: Když se potkáš s někým důležitým (řekni si sám) hoď si +klídeček. Při úspěchu o tobě už slyšel a ty si řekneš, co to bylo; MC na to adekvátně zareaguje. Na 10+ si pro jednání s dotyčným vezmeš +1 na příště. Při selhání o tobě slyšeli, ale MC řekne, co to bylo.

Šilenec: Když se vrhneš přímo do nebezpečí bez nějaký zálohy, dostaneš +1pancíř. Pokud zrovna vedeš nákej gang nebo konvoj, tak ten dostane taky +1 pancíř.

Sběratel: Dostaneš 2 další káry (vlastní popis).

Moje další kára je tank: Dostaneš speciální bitevní vozidlo (dohodni si ho s MC)

MAGOR

Zocelenej bojem: Když jednáš pod palbou, nebo když stojíš na stráži, hoď si +machrovina místo +klídeček.

Seru na to: Jmenuj svojí únikovou cestu a hoď si +klídeček. Na 10+ unikneš. Na 7-9 můžeš jít nebo zůstat, ale pokud pudeš, tak tě to bude něco stát: něco necháš za sebou nebo vezmeš něco s sebou, MC ti řekne co. Při selhání zůstaneš zranitelnej na půlce cesty pryč.

Bitevní instinkty: Když v boji otevřeš svůj mozek psychickýmu maelstrómu světa, hoď si +machrovina místo +úchylnost.

Totálně cáklej: Vem si +1machrovina (machrovina +3).

Připravenej na neodvratný: Máš suprově vybavenou a velmi kvalitní lékárníčku. Počítá se jako spasitelský vybavení (viz) s kapacitou 2-kusy.

Krvelačnej: Kdykoliv způsobíš zranění, způsob +1zranění.

NĚKDO, S KYM NEVYMRDÁVÁŠ: V boji se počítáš jako malej gang s hodnocením zranění a pancíře podle svýho vybavení.

TAHY POSTAV

POŽITKÁŘ

Dechberoucí: Vem si +1šukatelnost (šukatelnost+3).

Ztracení: Když zašeptáš něčí méno do psychickýho maelströmu světa, hoď si +úchylnost. Při úspěchu k tobě přijdou. Můžou, ale nemusej mít konkrétní vysvětlení proč. Na 10+ si proti nim vem +1 na příště. Při selhání ti MC položí 3 otázky: zodpověz je pravdivě.

Uměleckej a půvabnej: když provozuješ svý zvolený umění – jakékoliv akt umění nebo kultury – nebo když svůj výtvor předvádíš před publikem, hoď si +šukatelnost. Na 10+ utrať 3. Na 7-9 utrať 1. Utrať 1, označ jednu VP v publiku a zvol si jedno:

- *Tenhle člověk mě musí potkat.*
- *Tenhle člověk musí mít moje služby.*
- *Tenhle člověk mě miluje.*
- *Tenhle člověk mi musí dát dárek.*
- *Tenhle člověk obdivuje mýho patrona.*

Při selhání nezískáš žádněj prospěch, ale ani neschytáš žádný zranění ani neztratíš žádnou příležitost. Prostě předvedeš velmi dobrý vystoupení.

Strhující požitkář: Když sundáš kus oblečení, svýho nebo někoho jinýho, nikdo, kdo tě vidí, nemůže dělat nic, než tě sledovat. Vynucuješ si jejich absolutní pozornost. Pokud chceš, můžeš z toho konkrétní lidi jmenovitě vyjmout.

Hypnotickej: Když jsi s někým nějakej čas o samotě, tak na tobě začne bejt fixovanej. Hoď si šukatelnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 2. Dotyčnej může utratit tvój převahu, 1 za 1, aby:

- *Ti dal něco, co chceš.*
- *Sloužil jako tvý oči a uši.*
- *Bojoval, aby tě ochránil.*
- *Udělal něco, co mu řekneš.*

VP, nad kterejma držíš převahu, proti tobě nemůžou jednat. Proti HP můžeš namísto toho utratit svojí převahu ty, 1 za 1, aby:

- *Se rozptýlila myšlenkou na tebe. Jedná pod palbou.*
- *Se inspirovala myšlenkou na tebe. Hned teď dostane +1.*

Pokud selžeš, tak mají převahu 2 nad tebou, za úplně stejnejch podmínek.

TAHY POSTAV

PSYCHOUŠ

Nepřirozený uchvácení chtičem: Když zkoušíš někoho svýst, hoď si +úchylnost místo +šukatelnost.

Všední mozková citlivost: Když chceš někoho přecíst, hoď si +úchylnost namísto +našroce-nost. Tvoje oběť tě musí být schopná vidět, ale nemusí s tebou interagovat.

Nepřirozeně triviální mozkový naladění: Dostaneš +1 úchylnost (úchylnost +3)

Hlubokej mozkovej sken: Když máš čas a si k někomu fyzicky blízko – vzájemně, jako když se objímáte, nebo jednostranně, jako když je někdo přivázaněj ke stolu – tak ho můžeš přecíst mnohem hlouběj než normálně. Hoď si +úchylnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Při čtení utrať převahu, abys hráči postavy položil otázky, 1 za 1:

- *Co byl nejhörší zážitek tvý postavy?*
- *Co tvoje postava touží, aby jí bylo odpuštěný, a kym?*
- *Jaký rány tvoje postava skrývá?*
- *Co sou mentální a duševní slabiny tvý postavy?*

Při selhání cíli způsobíš 1-zranění (pr), aniž bys z toho cokoliv získal.

Přímej mozkovej šepot: Můžeš si hodit +úchylnost, abys získal efekty použití násilí, aniž bys použil násilí. Tvoje oběť tě musí bejt schopná vidět, ale nemusí s tebou interagovat. Pokud tě tvoje oběť přiměje jednat, tak se tvoje mysl počítá za zbraň (1-zranění pr nablízko hlasitá-volitelně).

Mozkový loutkařský provázky: Když máš čas a jsi k někomu fyzicky blízko – opět, vzájemně či jednostraně – můžeš mu do hlavy vložit příkaz. Hoď si +úchylnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Kdykoliv chceš, bez ohledu na okolnosti, můžeš utratit svojí převahu 1 za 1:

- *Způsob 1-zranění (pr)*
- *Uděl cíli okamžitě -1*

Když tvůj příkaz splní, tak se to počítá za celou zbejvací převahu. Při selhání cíli způsobíš 1-zranění (pr), aniž bys z toho cokoliv získal.

TAHY POSTAV

SEKTÁŘ

Hojnost: *Bohatství, přebytek a nedostatek všechny závisej na tvech následovnicích.* Na začátku každého sezení si hoď +hojnost. Na 10+ maj tví následovníci přebytek. Na 7-9 maj přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání maj nedostatek. Pokud jejich přebytek uvádí barter, jako 1-barter nebo 2-barter, tak to je tvůj osobní podíl, kterej můžeš utratit na svůj životní styl nebo na cokoliv se ti zlíbí.

Šílenství: *Když kážeš pravdu davu, hoď si +úchylnost.* Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Utrať převahu 1 za 1 abys dav přiměl:

- *Najít a předvést lidi, o který stojíš.*
- *Přinést a předložit ti všechny své cennosti.*
- *Se sjednotit a bojovat pro tebe jako gang (2-zranění 0-pancíř odpovídající velikost).*
- *Propadnout orgům nekontrolovaných emocí: šukání, bědování, boji, sdílení, oslavám, čemukoliv se ti zlíbí.*
- *Vrátit se poklidně zpět ke svým životům.*

Při selhání se dav obrátí proti tobě.

Charismatickej: *Když se pokusíš někoho zmanipulovat, hoď si +úchylnost namísto +šukatelnost.*

Totální cvok: *Vem si +1úchylnost (úchylnost+3).*

Nahlížení duší: *Když někomu pomáháš nebo překážíš, hoď si +úchylnost místo +Hx.*

Nadpřirozená ochrana: *Tví bohové ti dávaj 1-pancíř. Pokud nosíš pancíř, tak použij jeho hodnocení, nesčítej to.*

TAHY POSTAV

SPASITEL

Šestej smysl: Když otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa, hod' si +našrocenost namísto +úchyllost.

Ošetřovna: Máš ošetřovnu, dílnu s lékařským vybavením, drogovou laborkou a dvěma pomocníkama (třeba Shigusa a Mox). Když sem dostaneš pacienty, tak na nich můžeš pracovat jak fixer na technice (viz).

Profesní soucit: Můžeš se rozhodnout házet +našrocenost místo +Hx, když pomáháš někomu, kdo si hází.

Milost bojiště: Když nebojuješ, ale staráš se o lidi, tak dostaneš +1pancíř.

Léčivé dotyk: Když se dostaneš holejma rukama na kůži zraněný osoby a otevřeš k ní svůj mozek, hod' si +úchyllost. Na 10+ vyléčíš jeden dílek. Na 7-9 vyléčíš jeden dílek, ale jednáš pod palbou pacientova mozku. Pokud selžeš: zaprvé dotyčného neuzdravíš. Zadruhé si otevřeš svůj i jeho mozek psychickému maelströmu, bez přípravy nebo ochrany. Ty a tvůj pacient, pokud to je hráčská postava, to vyhodnoťte, jako byste provedli tenhle tah a selhali v hodu. Pro pacienty náležící MC je jejich prožitek a osud na volbě MC.

Dotčenej smrtí: Když je někdo v tvé péči v bezvědomí, můžeš ho použít pro **věštění**. Když v tvé péči někdo umře, tak můžeš použít jeho tělo pro **věštění**.

Spasitelský vybavení

Tvoje spasitelský vybavení obsahuje spoustu kramů: nůžky, hadry, náplasti, jehly, svorky, ručavičky, chladič cívky, tampony, alkohol, turnikety a škrtidla, instantní krevní konzervy, stahovací sítky, kostní hřebky, injekční pistole, spoustu léků a látek na injekční podání, dost narkotik a balíček srdečních šokových elektrod pro ty případy, kdy to jinak nejde. Je toho dost, aby to naplnilo kufr auta. Když to používáš, tak svoji zásobu utrácej. Naráz můžeš utratit 0-3 kusy. Když dostaneš možnost nakoupit lékařský zásoby, můžeš si obnovit 2-kusy za 1-barter.

Na začátku hry máš 6-kusů.

Pokud to použiješ abys **stabilizoval a léčil někoho na 9:00 a později**: hod' si +utracený kusy. Při úspěchu se pacient stabilizuje a uzdraví se na 6:00 a zvol si 2 (na 10+) nebo 1 (na 7-9):

- Rve se s tebou a musíš ho zdrogovat. Jak dlouho bude mimo?
- Bolest a drogy ho přimějou mumlat před tebou pravdy. Zeptej se, jaký tajemství ti vyžvaní.
- Léčí se velmi dobře. Pokud si utratil nějaký kusy, 1 si obnov.
- Je ti vydanaj zcela na milost. Co s ním uděláš?
- Způsob, kterým se uzdravuje, tě naučil víc o tvym řemesle. Proškrtni si zkušenost.
- Dluží ti za čas, pozornost a zásoby a ty ho někdy přiměješ ti to splatit.

Při selhání pacientovi namísto pomoci způsobíš 1-zranění.

TAHY POSTAV

Pokud to použiješ, abys **urychlil uzdravení někoho mezi 3:00 a 6:00**: neházej si. Pacient si zvolí: utratíš 1-kus a on stráví 4 dny (3:00) nebo 1 týden (6:00) odvařenéj z narkotik, nehybněj, ale šťastnej, nebo si protrpí stejnou dobu, co všichni ostatní.

Abys vrátil zpátky někoho, kdo umírá, utrať 2-kusy. Zachráníš ho, ale zvolíš si, jak se vrátí zpátky. Zvol si z běžného seznamu „umírání“, nebo si zvol 1:

- *Bude ti hodně, hodně dlužit.*
- *Vrátí se zpátky s protézou (určíš ty).*
- *Vrátí se zpátky a oba získáte +1úchylnost (max úchylnost+3)*

Když to použiješ **k léčbě VP**, utrať 1-kus. Je teď stabilizovaná a časem se vyléčí.

Máš dodavatele. Na začátku každého sezení získáš 1-kus, až do maxima 6-kusů.

ŠÉFÍK

Tomu říkáš zhavý?: Když děláš něco pod palbou, hoď si +šukatelnost namísto +klídeček.

Dábel s vosťrim: Když použiješ násilí s čepelí, hoď si +šukatelnost namísto +machrovina.

Prstíky v každým dortíku: Rozhlaš do světa, že něco sháníš – může to bejt člověk, může to bejt vlastně cokoliv, klidně věc – a hoď si +šukatelnost. Na 10+ se ti to v tvym podniku objeví, jako kuzlem. Na 7-9 – jako lidi se snažej a všichni tě chtěj potěšit a naklonit si tě a skoro je taky dobrý, že jo. Při selhání se to v tvym podniku objeví, ale zatížený problémama.

Všichni jedí, i tenhle týpek: Když chceš vědět něco o někom důležitým (určí si sám), hoď si +šukatelnost. Při úspěchu můžeš MC položit otázky. Na 10+ se zeptej na 3, na 7-9 na 1:

- *Jak mu to šlape? Co dělá?*
- *Koho zná, má v oblibě nebo mu důvěřuje?*
- *Jak se k němu můžu dostat, fyzicky nebo citově?*
- *Co nebo koho miluje nejvíc?*
- *Kdy mám očekávat, že se s ním znovu potkám?*

Při selhání se na 1 z nich zeptej i tak, ale dotyčnej se o tvym zájmu domákne.

Dej mi jedinej důvod: Jmenuj někoho, u koho je představitelný, aby sněd, vypil nebo jinak pozřel něco, čeho ses dotknul. Pokud to je VP, hoď si +machrovina, pokud HP, hoď si +Hx. Na 10+ se tak i stane a dotyčnej někdy během dalších 24 hodin schytá 4-zranění (pr). Na 7-9 to budou 2-zranění (pr). Při selhání několik lidí dle volby MC, možná včetně tebou jmenovanýho, možná ne, schytá 3-zranění (pr).

TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

VESMÍRNEJ VÝSADKÁŘ

Agent/voják: Dostaneš všechny výsadkářský mise. Máš kontakt s vesmírnou výsadkovou stanicí. Když dokončíš misi, tak si můžeš vyžádat zásobení. Během hry tě může MC nechat kontaktovat tvejma nadřízenyjma a dát ti rozkazy nebo informace relevantní pro tvý mise.

Kalibrace skafandru: Když si nabiješ skafandr, tak si házej +šťáva místo +úchylnost.

ĀPOKALYPTICKÝ DÍTĚ

Rtuťový: Kdykoliv chceš, změň jakékoli nebo všechny aspekty svýho vzhledu. Ty, co tě znaj, tě pořád rozeznaj, ale jen, pokud se podívaj pořádně.

Čichání z dusna: Když čteš situaci, tak navíc k ostatním otázkám co položíš se zeptej na 1 z následujících otázek:

- *Kdo tu je nejvyděšenější?*
- *Kdo tu před ostatníma skreje tajemství?*
- *Jak blízko sou vlci?*
- *Kdo nebo co tu je zdrojem největší bolesti nebo strachu?*
- *Kdo by tu udělal, o co bych ho požádalo?*

Matčino objetí: Když se stáhneš do psychického maelströmu světa, hoď si +úchylnost. Na 10+ si zvol 2. Na 7-9 zvol 1. Zpátky se vynoříš asi za hodinu a...

- *...v mezičase si mohlo pořád sledovat a poslouchat věci na místě, ze kterýho si zmizelo.*
- *...objevíš se na úplně jiným místě.*
- *...si vyléčený ze všeho zranění.*
- *...můžeš někoho vzít s sebou dovnitř a zase ven.*

Při selhání si v teple a v temnotě a mine mnoho hodin, zatímco nasloucháš tepu svý matky.

Zvlčily: Na začátku sezení se můžeš rozhodnout zaplatit 0-barter za životní styl odpovídající 1-barteru. Dokážeš spokojeně přežít s tím, co najdeš.

Zuřivý, vrčící, křičící, kousající a dost možná vzteklý: Když na někoho použiješ násilí, hoď si +úchylnost místo +machrovina.

PŘEDVÁDĚČKA

Urvanej z vodáku: Kdykoliv se chystáš udělat něco, co běžně neděláš, obrať se na toho kdo drží tvůj voďák a zeptej se:

- *Myslím, že bys s tím byl v pohodě?*

Pokud máš za to, že by s tím byl v pohodě, tak je všechno ok. Pokud máš za to, že by nebyl, tak to můžeš udělat stejně, ale nejdřív si hoď +šukatelnost. Na 10+ super, pokračuj. Na 7-9 se ti dotyčněj může rozhodnout smazat zvýraznění jedný vlastnosti, jakoby na tebe použil **sved' nebo zmanipuluj** a dal ti bič. Při selhání ztratí tvůj voďák. Zvol si, kdo ho po něm převezme (ať už chce nebo ne).

TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

RÁDIO

Živý dění: Na začátku sezení si hoď +našrocenost a polož MC otázku. Na 10+ se zeptej na 3, na 7-9 na 2 a při selhání na 1:

- *Kde je __ a co zrovna dělá?*

Ať už je odpověď jakákoliv, tak si to poslal ven. Teď to vědí všichni.

Sebejistý vystupování: Když jednáš pod palbou, hoď si +šukatelnost místo +klídeček.

Žádání kravin: Když čteš člověka, tak se vždycky můžeš navíc zeptat ještě na "mluví tvoje postava pravdu?"

Postavit se za věc: Když promluvíš ve prospěch věci nebo osoby, hoď si +šukatelnost. Na 10+ máš převahu 2. Na 7-9 1. Utrať svojí převahu 1 za 1 abys publikum přiměl:

- *Poslat zásoby v hodnotě 1- nebo 2- barter.*
- *Zaútočit na koho ukážeš.*
- *Bránit na koho nebo na co ukážeš.*
- *Jít společně na místo, který menuješ.*

Při selhání máš stejně převahu 1, ale abys jí utratil, tak je musíš osobně vést do akce.

Závislák na publiku: když máš publikum (rzhoduje MC), tak máš +1 ke všem hodům, co provedeš.

Za vyšší ideály: Když mluvíš zapáleně s postavou jiného hráče o svejch plánech, budoucnosti nebo o tom, jak sou věci v prdeli, hoď si +šukatelnost. Na 10+ máš převahu 3. Na 7-9 máš převahu 2. Převahu můžeš utratit 1 za 1 a postavu požádat, aby něco udělala. Pokud ti vyhoví, tak si proškrtne zkušenost. Při selhání má převahu 1 proti tobě, za stejných podmínek.

ROZMRAŽENEC

Bjovej veterán: Dostaneš +1klídeček (klídeček+3).

Disciplinovaný střetnutí: Kdykoliv způsobuješ zranění, můžeš se rozhodnout způsobit libovolný zranění až do maxima svého určeného zranění, včetně o-zranění. Rozhodni se v momentě, kdy zranění způsobuješ. Nikomu nemusíš říkat předem, kolik zranění zamejšíš udělit.

Nikoho nevopouštějte: Když v bitvě pomáháš někomu, kdo si hází, tak si neházej +Hx. Prostě mu pomůžeš jakobys hodil 10+.

Nevodbytněj: když deš za někým pro radu, tak ti musí upřímně říct, co si myslí, že je nejlepší udělat. Když se tím řídíš, tak dostaneš +1 do všech hodů, který děláš, abys toho dosáh. Pokud se tím řídíš, ale přesto toho nedosáhneš, tak si proškrtne zkušenost.

Inspirojící: Kdykoliv si jiná hráčská postava hodí +Hx aby ti pomohla, tak si za zkušenost.

TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

ZAKÁPĚNEC

Pitbul: Kdykoliv se tvůj život stane neudržitelným, menuj osobu, kterou za to činíš nejvíc odpovědnou. Vem si průběžný +1 na všechny hody proti ní, napořád. (Všechny hody co jí cílejší přimo se samozřejmě počítaj. Hody co cílejší její rodinu a přátele, poskoky nebo majetek se můžou počítat, podle úvahy MC. MC, pamatuj, že tvoje práce je činit Apokalyptické svět skutečným a dleat životy postav zajímavý, ne jim odírat jejich bonusy.)

Rasputin: Střelenej, pobodanej a otrávenej, prostě se furt vracíš. Když si děsivej jak svině a deš někomu po krku, tak dostaneš +1 pancíř. Pořád tě můžou střelit a pobodat, ale krvácení tě už prostě netrápí tak moc, jak dřív.

Juggernaut: vem si -2 na všechny hody „když schytáš zranění“.

Ou jé!: Hoď si +machrovina aby ses k něčemu nebo od něčeho prorval okolím. Na 10+ okolí odtlačíš nebo se jim probiješ a dostaneš, co chceš. Na 7-9 dostaneš co chceš a probiješ se nebo pohneš okolím, ale schytáš při tom 1 zranění (pr) a v další akci si dezorientovanej a pod palbou, něco necháš za sebou nebo si něco vezmeš s sebou. Představ si, jak prorážíš zdi nebo se prodíráš hořícíma rámama autáků. Při selhání skončíš přišpendlenej uprostřed něčího útoku.

Vůně krve: Na začátku sezení si hoď +úchylnost. Na 10+ převaha 1+1. Na 7-9 převaha 1. Ty nebo MC můžete kdykoliv utratit převahu, aby ses objevil v bitevní scéně (ve skutečný bitvě, žádný intimní násilí mezi pár lidma). Pokud máš převahu 1-1, tak si v tu chvíli vem +1 na příště. Při selhání získá MC převahu 1 a může jí utratit, aby tě tam dostal a přišpendlil.

Příčetnej: Vyhledáváš moudrost svý masky. Hoď si +úchylnost, abys zjistil, k čemu tě vede. Na 10+ si proškrti zkušnost a vem si +1 na příště, pokud se budeš řídit jejíma přáníma. Na 7-9 si vem +1, pokud uděláš, co chce, a jedne pod palbou, pokud ne. Při selhání má svoje vlastní zájmy. Jedne pod palbou, pokud je nenásleduješ.

Jeden celek: Pokusy jiný HP zmocnit se tvý masky násilím nebo tě přimět abys jí odstranil nebo odhalil použitím násilí nebo sváděním či manipulací maj -2. VP se nikdy nepodaří tě odmaskovat proti tvý vůli, i když jim si vydanej plně na milost.

Zuřivej: Dostaneš +1machrovina (machrovina+3).

TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

ZDROJÁK

Vymahač: Když někdo poruší zákon, hoď si +klídeček. Na 10+ si zvol:

- *Necháš ho jít s varováním, zmírněným trestem nebo s prominutím.*
- *Uděláš pro něj výjimku a nikdo je za nic neviní.*
- *Musí si slíznout plnej trest*

Na 7-9 musí slíznout plnej trest. Při selhání, pokud nejsi schopnej trest vynutit, tak odpovědnost padne na tebe a musíš to slíznout sám.

Mírotvůrce: když k sobě svoláš dvě znesvářené strany nebo nepřátele, aby si věci mezi sebou urovnali, hoď si +klídeček. Při úspěchu musej oba přijít v čase, kterej určíš. Na 10+ zvol 2. Na 7-9 zvol 1:

- *Musej přijít sami.*
- *Musej přijít neozbrojený.*
- *Musej přinést dary, smířčí obětiny, zajatce na výměnu nebo jiný projevy dobrý vůle.*

Při selhání si vůči tobě můžou klást požadavky a dorazit jen, pokud se jim podvolíš.

Embargo: Můžeš na někoho použít násilí s deprivací jako zbraní a způsobit d-zranění (voda).

Všichni jsou vítaní: když osobně uvítáš nově příchozí, hoď si +našrocenost. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 na 2. Při selhání se přesto zeptej na 1:

- *Ukřejvaj nějaký zbraně?*
- *Ukřejvaj nějaký cennosti?*
- *Skřejvaj nějaký nemoci?*
- *Skřejvaj mezi sebou mý nepřátele?*
- *Ukřejvaj nějaký zlovolný tajemství?*

Vkročení do proudu: když pro skupinu vedeš skutečný obřad, hoď si +klídeček. Na 10+ zvol 2. Na 7-9 zvol 1:

- *Všichni nemocný se uzdravěj.*
- *Kdokoliv úzkostnej se uklidní.*
- *Každej, kdo ztratil přesvědčení, ho zas najde.*
- *Kdokoliv zraněnej se uzdraví.*
- *Všichni, kdo něco ztratili, sou utišený.*
- *Pramen k tobě promluví.*

Při selhání do obřadu vtrhne psychickej maelström světa, kterému otevřeš svůj mozek.

MC - ZÁKLADY

AGENDA

- *Postarej se, ať Apokalyptickéj svět působí skutečně.*
- *Udělej život hráčskéjch postav zajímavěj.*
- *Hraj, abys zjistil, co se stane.*

VŽDYCKY ŘIKEJ

- *Co vyžadujou principy (viz níž).*
- *Co vyžadujou pravidla.*
- *Co vyžaduje tvoje příprava.*
- *Co vyžaduje upřímnost.*

PRINCIPY

- *Vnášej apokalypsu.*
- *Oslovuj postavy, ne hráče.*
- *Prováděj svý tahy, ale maskuj je.*
- *Prováděj svý tahy, ale nikdy neříkej jejich ména.*
- *Dívej se přes zaměřovač.*
- *Pojmenuj každýho a ukaž jeho lidskou stránku.*
- *Pokládej provokativní otázky a stav na odpovědích.*
- *Reaguj jebáním a občasnejma odměnma.*
- *Bud' fanoušek hráčskéjch postav.*
- *Přemejšlej i mimo záběr.*
- *Občas se zřekni rozhodování.*

TAHY

- *Rozděľ je.*
- *Někoho zadrž.*
- *Vytáhni někoho do popředí.*
- *Vyměň zranění za (určený) zranění.*
- *Oznam problém mimo záběr.*
- *Předešli budoucí problém.*
- *Způsob (určený) zranění.*
- *Vem jim jejich věci.*
- *Přiměj je nakupovat.*
- *Aktivuj nevýhody jejich výbavy.*
- *Řekni jim možný následky a zeptej se.*
- *Nabídní příležitost, s cenou nebo bez ní.*
- *Obrať proti nim jejich tah.*
- *Proveď tah hrozby.*
- *Po každym tahu: „co děláš?“*

TAKY DĚLEJ

- *Kresli mapy.*
- *Obracej otázky zpátky na tazatele nebo celou skupinu.*
- *Občas dělej odbočky*
- *Občas přehlídní akci a jindy se zaměř na její detaily.*
- *Přenášej pozornost mezi hráčema.*
- *Dělej přestávky a dej si na čas.*

ROZHODOVÁNÍ

Abys hrál abys zjistil, co se stane:

- *Dej to do rukou svejch VP.*
- *Dej to do rukou hráčům.*
- *Vytvoř odpočet.*
- *Udělej z toho sázkovou otázku.*

1. SEZENÍ

BĚHEM TVORBY POSTAV

Připomínej hráčům, že:

- *I když jejich postavy nemusejí být přátelé, tak by to měly být spojenci.*
- *Jejich postavy sou v apokalyptickém světě jedinečné*
- *1-pancíř může být zbroj nebo vohoz, lae 2-pancíř je fakt zbroj*
- *S čím se obchoduje a platí? De fakt o směnu, nebo existuje nějaká měna?*
- *Nejsem tu od toho, abych vás dostal. Sem tu abych zjistil, co se bude dít. Stejně, jako vy!*

BĚHEM 1. SEZENÍ

- ***Ved' hru. Syp to tam.***
- ***Popisuj. Vnášej apokalypsu.***
- ***Usnadňuj tvorbu postav.***
- ***Pořád se ptej.***
- ***Poznamenávej si věci, který tě budou zajímat.***
- ***Všímej si věci, které sou mimo kontrolu postav.***
- ***Na takový věci tlač.***
- ***Pošťuchuj hráče k tomu, aby jejich postavy používaly své tahy.***
- ***Dej postavám dost prostoru s ostatníma postavama.***
- ***Vnes do hry pojmenovaný, lidský VP.***
- ***Ksakru, dej tam nějaké boj.***
- ***Pracuj na své mapě hrozeb a na základních hrozbách.***

MAPA HROZEB

Během hry si dělej poznámky o hrozbách ve světě a zanášej je na svojí mapu hrozeb.

Vnitřní kruh je pro HP a jejich zdroje. Tady sou gangy HP, následovníci, personál, vozidla a všechno ostatní co maj co máš odehrávat. Většina tvejš základních hrozeb bude tady.

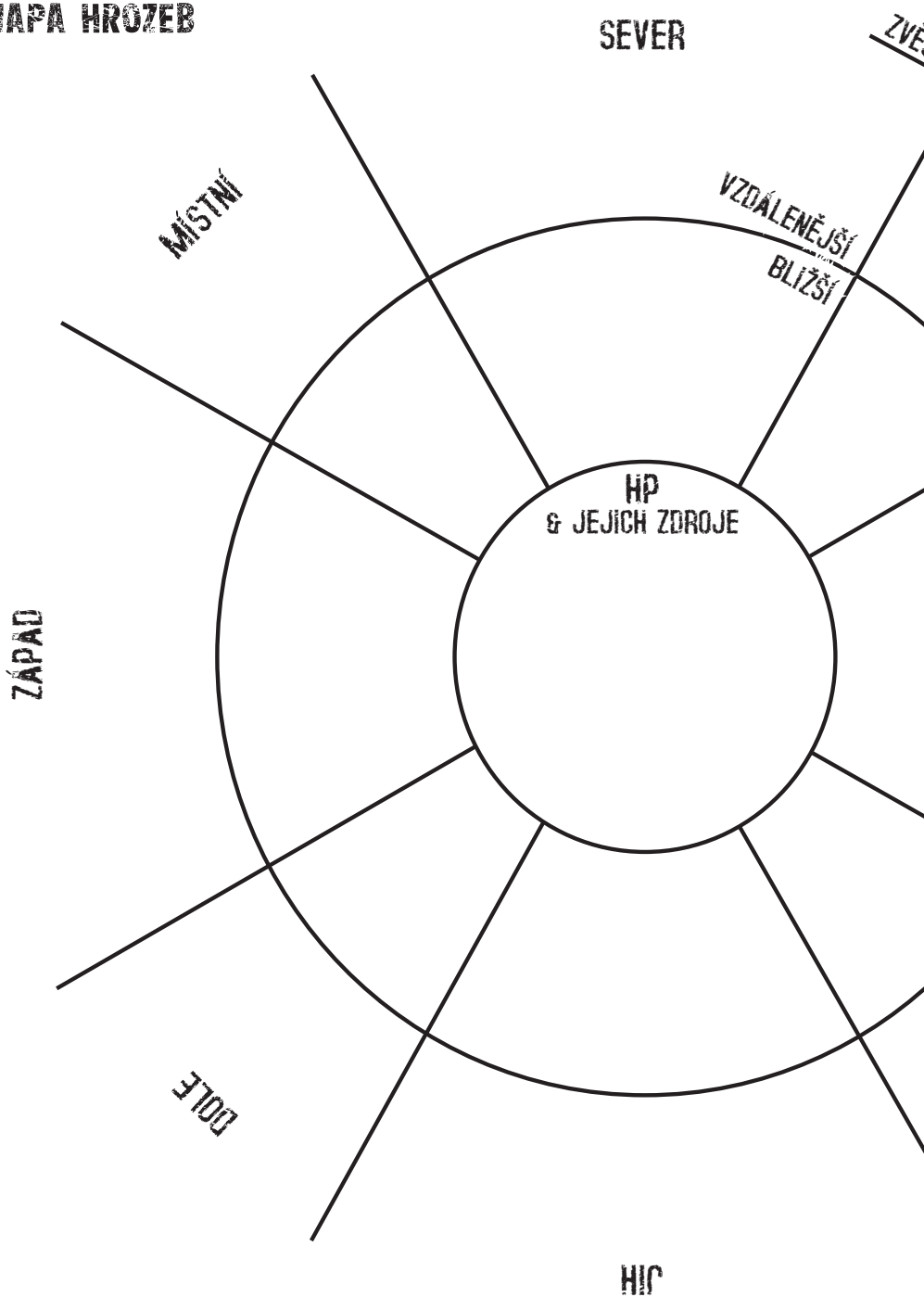
Střední kruh, „bližší“, je pro VP co je obklopujou a pro přílehlý krajiny. Vnější kruh, „vzdálenější“, je pro věci, za kterejma musej cestovat, aby se s nima střetli. Věci, o kterejch slyšeli jen zvěsti nebo nápady, který si ještě nepředstavil, si zapiš mimo kruh jako „zvěsti“.

Sever, jih, východ a západ sou pro zeměpisný věci. Nahoře a dole je pro věci nad a pod. Místní je pro hrozby v rámci lokality nebo okolí nebo místní populace, cizí je pro hrozby z psychický-ho maelströmu nebo ještě odjinud.

PO 1. SEZENÍ

- *Vrať se k mapě hrozeb. Rozepiš si její jednotlivý hrozby podle pravidel pro tvorbu hrozeb.*
- *Zvaž, jaký zdroje má každá z nich k dispozici a naopak jaký k dispozici nemá.*
- *Před druhým sezením se ujisti, žes vytvořil své základní hrozby.*

MAPA HROZEB



TI

NAHORE

VYCHOD

IZI

MENA

Tum Tum, Gnarly, Fleece, White, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Ik, Shan, Isle, Ula, Joe's Girl, Dremmer, Balls, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Mice, Dog head, Hugo, Roark, Monk, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Peppering, Brain, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Millions, Grome, Foster, Mill, Dustwich, Newton, Tao, Missed, III, Princy, East Harrow, Kettle, Putrid, Last, Twice, Clarion, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Rice, Do, Winkle, Fuse, Visage

ZDROJE

maso, sůl, obilí, čerstvý jídlo, základní potraviny, zakonzervovaný jídlo, maso (neptej se), pitná voda, horká voda, přístřeší, svoboda, odpočinek, palivo, teplo, bezpečí, čas, zdraví, zdravotní zásoby, informace, status, specializovaný zboží, luxusní zboží, benzin, zbraně, pracovní síla, kvalifikovaná pracovní síla, uznání, loajalita, pokrevní svazky, strategická pozice, drogy, pracovní zvířata, dobytek, znalosti, zdi, životní prostor, skladovej prostor, stroje, známosti, přístup, základní suroviny, knihy.

ZAJÍMÁ MĚ...

TYPY HROZEB

VOJEVŮDCI

Hrozba = vojevůdce + gang a další lidi:

- *Otrokář* (impulz: vlastnit a prodávat lidi)
- *Královna úlu* (impulz: spotřebovávat a rojit se)
- *Prorok* (impulz: odsuzovat a svrhávat)
- *Diktátor* (impulz: kontrolovat)
- *Sběratel* (impulz: vlastnit)
- *Alfa vlk* (impulz: lovit a dominovat)

Tahy hrozby pro vojevůdce:

- *Tlač bitevní tahy*
- *Dostaň se někomu do zad, zatlač ho do kouta nebo ho obklič*
- *Na někoho nečekaně zaútoč, přímo a dost tvrdě.*
- *Na někoho zaútoč, obezřetně a se zálohami.*
- *Někoho nebo něčeho se zmocni pro vydírání nebo informace.*
- *Demonstruj sílu.*
- *Demonstruj disciplínu.*
- *Nabídní jednání. Vyžaduj ústupky nebo poslušnost.*
- *Nárokuje si území: obsaď ho, odřízni ho nebo ho napadni.*
- *Podplat' něčí spojence.*
- *Někoho pořádně nastuduj a zaútoč tam, kde je slabej.*

KRAJINY

- *Vězení* (impulz: zadržet, zabránit odchodu)
- *Množirny* (impulz: produkovat problémy)
- *Ohniště* (impulz: konzumovat věci)
- *Přelud* (impulz: nalákávat a zrazovat lidi)
- *Bludiště* (impulz: uvěznit a zabránit průchodu)
- *Pevnost* (impulz: zabránit přístupu)

Tahy hrozby pro krajiny:

- *Tlač terén.*
- *Někomu něco odhal.*
- *Něco ukaž tak, aby to všichni viděli.*
- *Něco ukryj.*
- *Přehraď cestu.*
- *Otevři cestu.*
- *Nabídní jinou cestu.*
- *Něco změň, pohni s tím nebo to přeskládej.*
- *Nabídní průvodce.*
- *Představ strážce.*
- *Něco vyvrhni.*
- *Něco odeber: nech to ztratit, spotřebuj to, znič to.*

UTRPENÍ

- *Nemoc* (impulz: pokrejt populaci)
- *Potíže* (impulz: vystavit lidi nebezpečí)
- *Zvyk* (impulz: propagovat nebo ospravedlnit násilí)
- *Blud* (impulz: ovládnout rozhodnutí a akce lidí)
- *Oběť* (impulz: ponechat lidi ve ztrátě)
- *Překážka* (impulz: ochudit lidi)

Potíže sou jakákoliv praktická nesnáz.

Tahy hrozby pro utrpení:

- *Tlač čtení situace.*
- *Někdo zanedbá povinnosti, odpovědnosti nebo závazky.*
- *Někdo propadne vzteku.*
- *Někdo provede sebedestruktivní, zbytečnou nebo beznadějnou akci.*
- *Někdo přijde hledat pomoc.*
- *Někdo přijde hledat utěšení.*
- *Někdo se stáhne do samoty.*
- *Někdo prohlásí utrpení za spravedlivý trest.*
- *Někdo prohlásí utrpení za požehnání.*
- *Někdo odmítne nebo se nezvládne přizpůsobit novým okolnostem.*
- *Někdo s sebou přivede přátele nebo svoje milovaný.*

TERÉNY

- *Sráz* (impulz: poslat něco dolů)
- *Zed'* (impulz: zabránit někomu v překonání)
- *Převís* (impulz: svrhnout na někoho nebezpečí)
- *Otevřený místo* (impulz: odkrýt někoho nebezpečí)
- *Proměnlivá půda* (impulz: připravit někoho o stabilitu)
- *Zničená země* (impulz: rozbít, co jí přechází)

Tahy hrozby pro terény:

- *Tlač vyrovnání se se špatným terénem* [bitva, silniční válka].
- *Způsob zranění* (1-zranění nebo v-zranění)
- *Někoho zdrž.*
- *Někoho izoluj.*
- *Někoho někam přiveď.*
- *Ukryj důkazy.*
- *Dej někomu výhodný postavení.*
- *Dej někomu bezpečný postavení.*

TYPY HROZEB

NÁSILNÍCI

- *Lovecká smečka (impulz: vyřadit se na komkoliv zranitelným)*
- *Požítkáři (impulz: spotřebovat něčí zdroje)*
- *Vymahači (vyřadit se na komkoliv, kdo vyčnívá)*
- *Kult (impulz: vyřadit se na lidech a začlenit je)*
- *Dav (impulz: rabovat, pálit a zabíjet obětní beránky)*
- *Rodina (impulz: držet při sobě, chránit, co je její)*

Tahy hrozby pro násilníky:

- **Tlač čtení situace.**
- *Rozjeď nekoordinovaný a neúčelný násilí.*
- *Proveď koordinované útok s konkrétním cílem.*
- *Vyprávěj příběhy (pravdivý, lživý, alegorický, kázející)*
- *Dožaduj se svejch nároků nebo uspokojení.*
- *Rigidně následuj nebo odporuj autoritě.*
- *Jednej silně logicky nebo zcela iracionálně.*
- *Demonstruj solidaritu a sílu.*
- *Požádej o pomoc nebo o něčí zapojení.*

VOZIDLA

- *Vytrvalej __ (impulz: pokračovat v cestě)*
 - *Ochránitelskej __ (impulz: chránit to, co veze)*
 - *Divokej __ (impulz: překonat nebezpečí)*
 - *Zběsilej __ (impulz: předjet)*
 - *Brutální __ (impulz: zabít a zničit)*
 - *Chrabrej __ (impulz: ovládnout silnici)*
- Zvol: bastard, čubka, ďábel, šmejd, bestie*

Tahy hrozby pro vozidla:

- **Tlač jednáni pod palbou.**
- *Vyjeď ze silnice.*
- *Zařizni to napříč silnicí.*
- *Napal to do překážky.*
- *Propal to skrz překážku.*
- *Pitomě se vrhni do nebezpečí.*
- *Prorvi se skrz.*
- *Zaboč moc brzo nebo moc pozdě.*
- *Agresivně se přetlačuj s jiným vozidlem.*
- *Nabourej jiný vozidlo zezadu.*
- *Napal jiný vozidlo z boku.*
- *Náhle se rozbij.*

POKŘÍVENCI

- *Kanibal (impulz: touží po sytosti a dostatku)*
- *Mutant (impulz: touží po obnově, napravení)*
- *Závislák na bolesti (impulz: touží po bolesti, své nebo ostatních)*
- *Přenašeč nemoci (impulz: touží po kontaktu, osobním nebo anonymním)*
- *Maniak (impulz: touží po mistrovství)*
- *Zrozená perverze (impulz: touží svrhávat, šřit chaos, všechno zničit)*

Tahy hrozby pro pokřívence:

- **Tlač čtení osoby.**
- *Ukaž pravou podstatu světa, kterou objevvá.*
- *Ukaž, co se skrejevá v jeho srdci.*
- *Zaútoč na někoho ze zálohy nebo nějakým zákeřným způsobem.*
- *Zaútoč na někoho zpríma, ale bez hrozby nebo varování.*
- *Někoho uraž, zesměšni, naštvni nebo provokuj.*
- *Něco někomu nabídní, nebo pro někoho udělej něco, čím si ho zaháčkuješ.*
- *Strč ho někomu do cesty v rámci jeho dne nebo života.*
- *Někomu vyhrožuj, přímo nebo nepřímou.*
- *Někomu něco ukradni.*
- *Někoho se zmocni a zadržuj ho.*
- *Něco znič. Poskvrň to, zkaž to, zneucti to, zkorumpuj to, zvrhni to.*

TVORBA HROZBY

Abys vytvořil hrozbu:

- *Vyber její druh, pojmenuj jí a přepiš si její impulz.*
- *Popiš jí a dej jí obsazení.*
- *Umísti jí na mapu hrozeb. Dej jí směr, pokud ho má.*
- *Vypiš si její sázkový otázky.*
- *Pokud je spojená s jinými hrozbami, vypiš je.*
- *Vytvoř specifický tahy a odpočty, pokud je potřebuje.*

ZÁKLADNÍ HROZBY

- *Místo, kde postavy sou, vytvoř jako krajinu.*
- *Jakýkoliv gangy HP vytvoř jako násilníky.*
- *Všechny VP co HP maj vytvoř jako násilníky, popř. pokřívence nebo aspirující vojevůdce.*
- *Všechny vozidla HP vytvoř jako vozidla.*
- *Jakoukoliv místní populaci vytvoř jako utrpení.*

HROZBA # _____

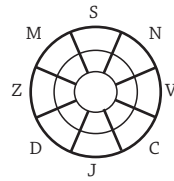
JE ZVANÁ:

TYP:

IMPULZ:

POPIS A OBSAZENÍ:

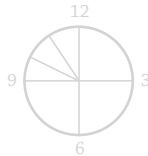
MAPA



NAVÁZANÝ HROZBY

SÁZKY:

SPECIÁLNÍ TAHY ODPOČET:



HROZBA # _____

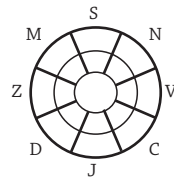
JE ZVANÁ:

TYP:

IMPULZ:

POPIS A OBSAZENÍ:

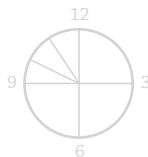
MAPA



NAVÁZANÝ HROZBY

SÁZKY:

SPECIÁLNÍ TAHY ODPOČET:



HROZBA # _____

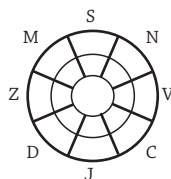
JE ZVANÁ:

TYP:

IMPULZ:

POPIS A OBSAZENÍ:

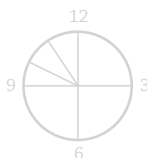
MAPA



NAVÁZANÝ HROZBY

SÁZKY:

SPECIÁLNÍ TAHY ODPOČET:



HROZBA # _____

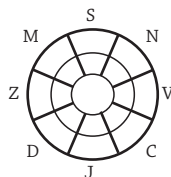
JE ZVANÁ:

TYP:

IMPULZ:

POPIS A OBSAZENÍ:

MAPA



NAVÁZANÝ HROZBY

SÁZKY:

SPECIÁLNÍ TAHY ODPOČET:

